

**PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE
HUB DI KOTA JAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA



Oleh

RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA

NIM. 15150106

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain



Oleh

RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA

NIM. 15150106

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2019

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA

Oleh

RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA

NIM. 15150106

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 20 September 2019

Ketua Penguji : Raden Ernasthan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn. (.....)

Penguji Bidang: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn.M.Sn (.....)

Pembimbing : Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. (.....)

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 10 Oktober 2019

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rangga Dipa Wibawa Putra

NIM : 15150106

Program studi : Desain Interior

Menyatakan bahwa tugas akhir karya berjudul : *Perancangan Interior Marvel Creative Hub* di Kota Jakarta adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiatisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan tugas akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 10 Oktober 2019



Rangga Dipa Wibawa Putra
NIM.15150106

MOTTO

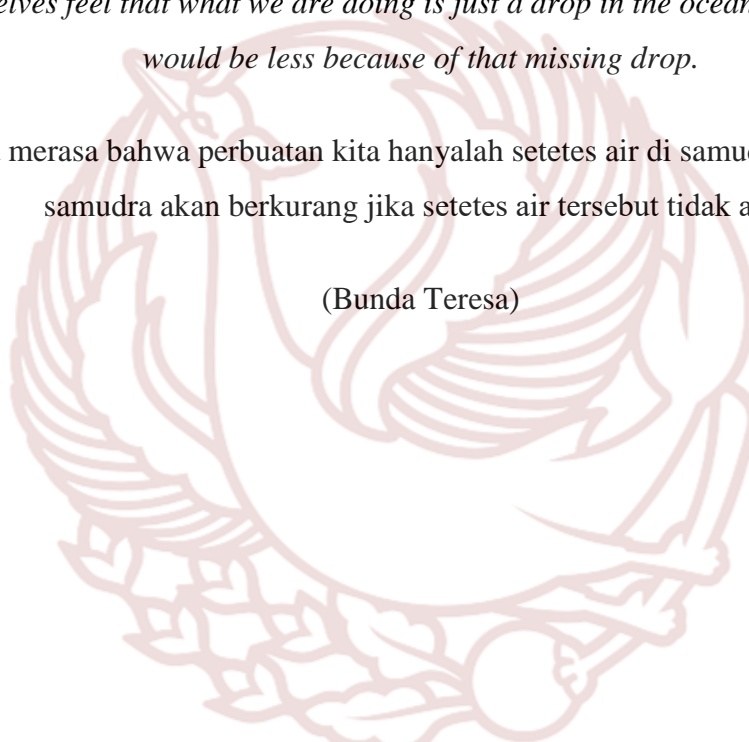
The hardest choices require the strongest wills
“Pilihan tersulit membutuhkan tekad yang kuat”

(Thanos)

*we ourselves feel that what we are doing is just a drop in the ocean. But the ocean
would be less because of that missing drop.*

“kita merasa bahwa perbuatan kita hanyalah setetes air di samudra. Namun,
samudra akan berkurang jika setetes air tersebut tidak ada”

(Bunda Teresa)



ABSTRAK

PERENCANAAN INTERIOR MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA (Rangga Dipa Wibawa Putra, 2019, XIV dan 212 Halaman). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Teknologi mempunyai pengaruh yang besar terhadap globalisasi maka dari itu wacana globalisasi sebagai sebuah proses yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu mengubah dunia secara mendasar dari berbagai bidang dan sektor. Sebagai contoh perkembangan komik dan film yang ada di Indonesia, dimana memberikan kesempatan yang lebih besar bagi komik maupun film asing untuk memasarkan pasarnya di Indonesia seperti halnya masuknya perfilman dan dunia komik Marvel di Indonesia. Melalui film dan komik yang diluncurkan Marvel dari situlah “komunitas Marvel Indonesia” mulai terbentuk yang memiliki sekitar 6000 anggota dan juga beberapa komunitas Marvel lainnya yang tersebar diberbagai kota di Indonesia. Menelisik perkembangan tersebut selain itu juga berpengaruh terhadap kegiatan kreatif dimana sumber ekonomi kreatif yang tumbuh di dalam komunitas memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunannya. Banyaknya komunitas yang berkembang di dunia dengan beberapa jenis kegiatan yang berbeda-beda mengakibatkan *Creative Hub* terbentuk. Sesuai dengan permasalahan komunitas kreatif yang ada di dunia dengan tidak ada tempat yang menampung segala aktifitas dan kebutuhan mereka maka *Creative Hub* berkembang pesat. Dengan kedua urgensi tersebut antara perkembangan Komunitas Marvel yang ada di Indonesia dan *Creative hub* penulis mencoba menggabungkan kedua hal tersebut dengan mengambil Perencanaan *Marvel Creative Hub* dimana tempat ini tidak hanya sebagai wadah event space berkumpul pecinta Marvel namun juga memiliki kegiatan kreatif yang memiliki output komersil. Dan didalam fasilitas yang disediakan *Marvel Creative HUB* pun sesuai dengan kegiatan dari komunitas tersebut diantaranya fasilitas *Lobby, hall exhibiton, ballroom, marvel gallery, marvel workshop, marvel shop* dan *cafe*.

Kata kunci: *Globalisasi, komunitas Marvel, creative hub, Marvel Creative Hub*.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan segala rahmatNya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perencanaan Interior Marvel Creative Hub di Kota Jakarta” dapat tercapai dan terselesaikan dari awal hingga akhir sesuai dan seturut dengan kehendakNya. Penulis juga tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril, materil dan spiritual, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini berjalan dengan lancar, terutama kepada :

1. Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas waktu yang diberikan dalam bimbingan dan pengarahannya, dalam proses bimbingan, pembimbing selalu bersabar dan tetap memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
2. Ahmad Fajar A., S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain serta penasehat akademik yang telah memberikan saran/ masukan kepada penulis ketika menghadapi kendala dalam proses pengerjaan penulisan Tugas Akhir.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi disaat mengajar perkuliahan dan semangat.

4. Bapak / Ibu Dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis dari semester awal hingga semester akhir.
5. Orang tua yang memberikan motivasi, masukan secara moril maupun material, doa dan semangat bagi penulis yang dapat bernilai lebih dari sebuah pengorbanan.
6. *Crewsakan*, selaku organisasi non akademis yang berisikan orang-orang hebat dengan segala kegiatan yang luarbiasa sehingga saya mendapatkan motivasi mengerjakan Tugas Akhir sekaligus motivasi hidup.
7. Semua teman saya, yang telah sangat perhatian dan menanyakan “kapan wisuda?”
8. Keluarga Besar ISI dan Himadiska, yang selama ini menjadi tempat penulis belajar, berkreativitas dan bermasyarakat.
9. Pihak – pihak yang terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Kekaryaannya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu

Ucapan dan rasa terima kasih penulis persembahkan untuk nama-nama di atas, yang telah mendukung, mendoakan, dan membantu penulis sekecil apapun bagian itu. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh seluruh pihak akan mendapat balasan dari Tuhan Yesus Kristus.

Akhir kata dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik

dan saran yang berguna untuk melengkapi kesempurnaan penulisan ini. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Surakarta, 10 Oktober 2019

Penulis

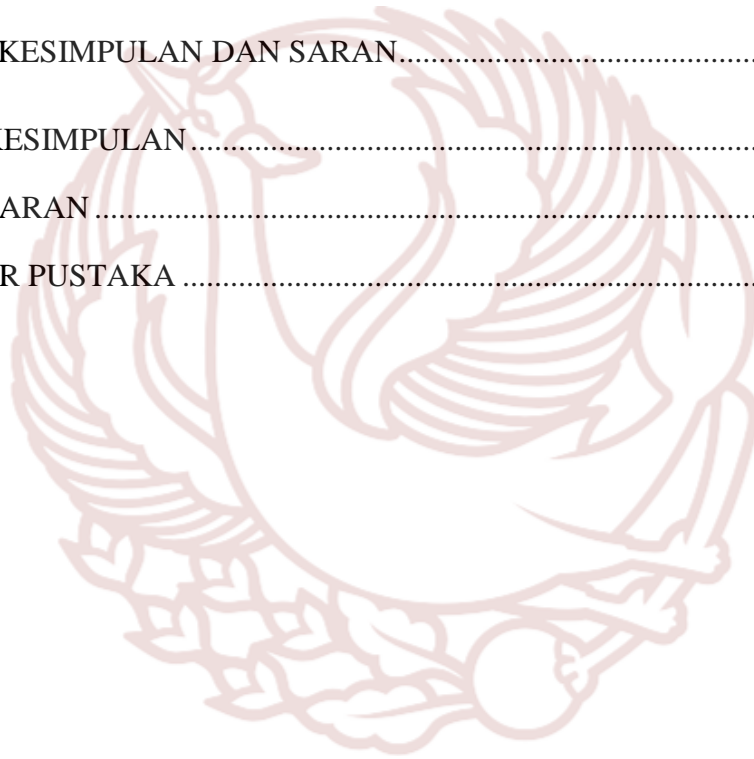


DAFTAR HALAMAN

PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR HALAMAN	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide / Gagasan Perencanaan.....	13
C. Tujuan Perencanaan	14
D. Manfaat Perencanaan	15
E. Tinjauan Sumber Perencanaan	16
F. Landasan Perancangan	19
G. Metode Perencanaan.....	41
H. Sistematika Penulisan	44
BAB II DASAR PEMIKIRAN DESAIN	47
A. Tinjauan Data Literatur dan Objek Perancangan	47
1. Tinjauan Objek Perancangan.....	47
2. Persyaratan Interior Objek Perencanaan	58

3. Tinjauan Interior Objek Perencanaan	71
B. Tinjauan Data Lapangan Objek Perencanaan	73
1. Data Lapangan Objek	73
2. Interior Objek Perancangan	77
BAB III TRANSFORMASI DESAIN	105
A. Pengertian Objek Garap	105
B. Batasan Ruang Lingkup Garap	107
C. Site Plan	107
D. Potensi Site	108
E. Waktu Operasional	110
F. Struktur Organisasi	113
G. Pengguna, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	116
H. Program Ruang	127
I. Tema dan Gaya	154
a. Konsep tema yang diambil	159
J. Elemen Pembentuk Ruang	165
K. Elemen Pengisi Ruang	190
L. Tata Kondisi Ruang	206
M. Sistem Keamanan	212
N. Rambu Peringatan dan Petunjuk	215
BAB IV HASIL DESAIN	218
A. Lanscape	219
B. Gambar Denah Existing	220
C. Gambar Denah Keyplan	222

D. Gambar Denah Layout	224
E. Gambar Denah Rencana Pola Lantai	226
F. Gambar Denah Rencana Ceiling dan Lampu.....	228
G. Gambar Potongan.....	230
H. Detail Millwork.....	238
I. Gambar Furniture Terpilih	241
J. Perspektif	245
K. Skema Bahan.....	247
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	248
A. KESIMPULAN.....	248
B. SARAN.....	249
DAFTAR PUSTAKA	251



DAFTAR GAMBAR

gambar 1. 1 Standarisasi pos kerja penerima tamu	27
gambar 1. 2 Standarisasi pada area kantor	27
gambar 1. 3 Standarisasi meja kerja dengan sirkulasi.....	28
gambar 1. 4 ergonomi hall	28
gambar 1. 5 Standarisasi tempat duduk bangket	29
gambar 1. 6 Standarisasi kursi untuk tempat duduk umum	29
gambar 1. 7 . Standarisasi meja kerja tinggi dan rendah.....	30
gambar 1. 8 . Standarisasi meja kerja tinggi dan rendah.....	30
gambar 1. 9 Standarisasi area pembeli ke luar toko.....	31
gambar 1. 10 . Standarisasi tempat penjualan barang umum	31
gambar 1. 11 Standarisasi area pembeli ke luar toko.....	32
gambar 1. 12 Standarisasi display Artwork	32
gambar 1. 13 Standarisasi jarak minimum untk dua orang dibelakang kursi	33
gambar 1. 14 Standarisasi jarak minimum untuk meja tanpa jarak	33
gambar 1. 15 Standarisasi lebar minimum ruang makan	34
gambar 2. 1 Foto area lobby pada Marvel Creative Hubi	78
gambar 2. 2 Foto pada area Hall exhibition Jakarta Creative Hub	79
gambar 2. 3 Foto Makerspace pada Jakarta Creative Hub	79
gambar 2. 4 Foto area Co-office pada Jakarta Creative Hub	80
gambar 2. 5 foto Classroom pada Jakarta Creative Hub	80
gambar 2. 6 Foto Library pada Jakarta Creative Hub	81
gambar 2. 7 Foto area Disscus pada Jakarta Creative Hub	81
gambar 2. 8 Cafe area pada Jakarta Creative Hub	82
gambar 2. 9 Meeting room pada Jakarta Creative Hub.....	82
gambar 2. 10 gambar 3d exsting JCH	83
gambar 2. 11 Grouping Zouning Sirculation area.....	84
gambar 2. 12 Grouping Zouning Private area.....	84
gambar 2. 13 Grouping Zouning Private area	85

gambar 2. 14 Grouping Zouning public area	85
gambar 2. 15 Grouping Zouning semi public area.....	86
gambar 2. 16 Pola Sirkulasi Pengelola pada pengelola Jakarta Creative Hub.....	87
gambar 2. 17 Pola Sirkulasi pada pengunjung Jakarta Creative Hub	88
gambar 2. 18 Pola Sirkulasi rekan kerja pada pengunjung	89
gambar 2. 19 Layout pada pengunjung Jakarta Creative Hub	90
gambar 2. 20 Main enterence pada Jakarta Creative Hub.....	99
gambar 2. 21 Hall area pada Jakarta Creative Hub.....	99
gambar 2. 22 Pantry & cafee area pada Jakarta Creative Hub.....	100
gambar 2. 23 Receptionist area pada Jakarta Creative Hub.....	100
gambar 2. 24 Disscus & relax area pada Jakarta Creative Hub	101
gambar 2. 25 Library area pada Jakarta Creative Hub.....	101
gambar 2. 26 VIP Room area pada Jakarta Creative Hub	102
gambar 2. 27 main classroom area pada Jakarta Creative Hub.....	102
gambar 2. 28 classroom 2 area pada Jakarta Creative Hub.....	103
gambar 2. 29 fashion area pada Jakarta Creative Hub	103
gambar 2. 30 wood & metal workshop area pada Jakarta Creative Hub	104
gambar 3. 1 Lokasi Perencanaan Marvel Creative Hub.....	108
gambar 3. 2 Grouping Public area Gedung 1 Marvel Creative Hub	141
gambar 3. 3 Grouping Public area Gedung 2 Marvel Creative Hub	141
gambar 3. 4 Grouping semi private area Gedung 1 Marvel Creative Hub	143
gambar 3. 5 Grouping semi private area Gedung 2Marvel Creative Hub	143
gambar 3. 6 Grouping private area Gedung 2Marvel Creative Hub	145
gambar 3. 7 Grouping private area Gedung 2 Marvel Creative Hub	145
gambar 3. 8 Grouping service area Gedung 1 Marvel Creative Hub.....	147
gambar 3. 9 Grouping service area Gedung 1 Marvel Creative Hub.....	147
gambar 3. 10 Sirkulasi pengelola Gedung 1 Marvel Creative Hu Pribadi.....	150
gambar 3. 11 Sirkulasi pengelola Gedung 1 Marvel Creative Hub	151
gambar 3. 12 Gambar rencana layout Marvel Creative Hub gedung 1.....	152
gambar 3. 13 Gambar rencana layout Marvel Creative Hub gedung 2.....	153

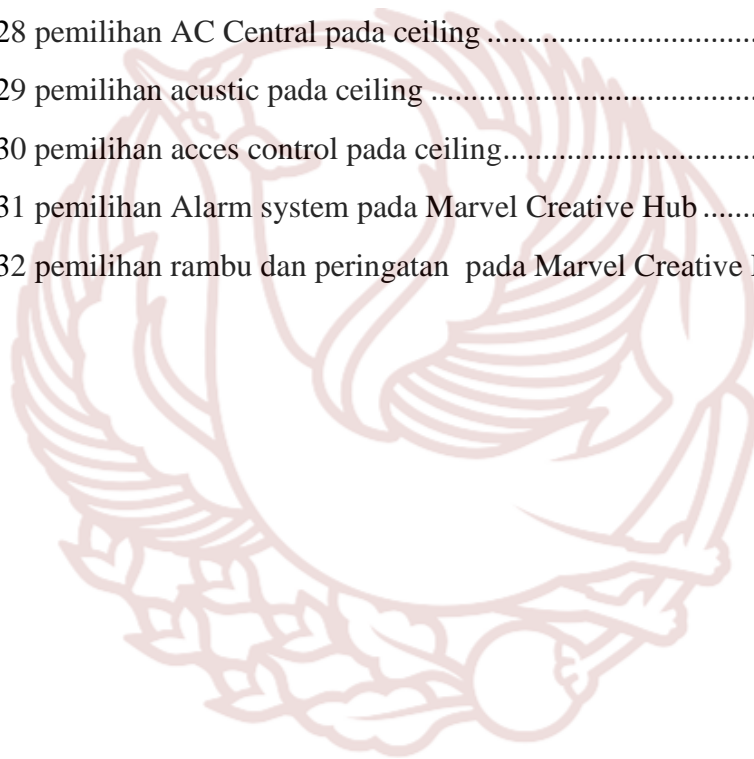
gambar 3. 14 Gambar Karakter IronMan	160
gambar 3. 15 Rencana bentuk tranformasi Ironman	162
gambar 3. 16 rencana tranformasi pattern.....	162
gambar 3. 17 Gambaran perubahan sudut berujung lengkung.....	163
gambar 3. 18 Gambaran konsep Interconnected	164
gambar 3. 19 Rencana ceiling Marvel Creative Hub gedung 1	188
gambar 3. 20 Rencana ceiling Marvel Creative Hub gedung 2	189



DAFTAR TABEL

tabel 1. 1 salinan kebutuhan untuk izin usaha.....	77
tabel 2. 1 Analisis elemen lantai pada Jakarta Creative Hub	91
tabel 2. 2 Analisis elemen Dinding pada Jakarta Creative Hub	92
tabel 2. 3 Analisis elemen Dinding pada Jakarta Creative Hub	93
tabel 2. 4 Analisis elemen pencahayaan dan penghawaan	95
tabel 3. 1 waktu operasional Marvel Creative Hub.....	110
tabel 3. 2 Keperluan sistem operasional Marvel Creative Hub.....	111
tabel 3. 3 Kebutuhan ruang beserta aktivitas	117
tabel 3. 4 Kebutuhan ruang beserta aktivitas	119
tabel 3. 5 keperluan sistem operasional pada Marvel Creative Hub	120
tabel 3. 6 perhitungan ruang di Marvel Creative Hub.....	127
tabel 3. 7 public area di Marvel Creative Hub	140
tabel 3. 8 public private area di Marvel Creative Hub	142
tabel 3. 9 private area di Marvel Creative Hub	144
tabel 3. 10 service area di Marvel Creative Hub.....	146
tabel 3. 11 Pola Sirkulasi.....	148
tabel 3. 12 Proses tahapan desain lantai	165
tabel 3. 13 Proses tahapan desain elemen dinding	176
tabel 3. 14 Proses tahapan desain elemen ceiling	186
tabel 3. 15 elemen pengisi ruang pada Lobby area	190
tabel 3. 16 elemen pengisi ruang pada Office area	191
tabel 3. 17 elemen pengisi ruang pada Hall exhibition	194
tabel 3. 18 elemen pengisi ruang pada Lobby area Marvell gallery	194
tabel 3. 19 elemen pengisi ruang pada Lobby area Ballroom area	195

tabel 3. 20 elemen pengisi ruang pada Marvelshop	196
tabel 3. 21 elemen pengisi ruang pada Marvel Workshop (Modelling Digital)..	198
tabel 3. 22 elemen pengisi ruang pada Marvel workshop (digital class)	200
tabel 3. 23 elemen pengisi ruang pada Marvel workshop (Modelling class manual).....	201
tabel 3. 24 elemen pengisi ruang pada Cafe.....	204
tabel 3. 25 pemilihan general lighting pada ceiling	208
tabel 3. 26 pemilihan spot lighting pada ceiling	209
tabel 3. 27 pemilihan AC Ducting system (VRV) pada ceiling.....	210
tabel 3. 28 pemilihan AC Central pada ceiling	211
tabel 3. 29 pemilihan acustic pada ceiling	212
tabel 3. 30 pemilihan acces control pada ceiling.....	213
tabel 3. 31 pemilihan Alarm system pada Marvel Creative Hub	214
tabel 3. 32 pemilihan rambu dan peringatan pada Marvel Creative Hub.....	216



DAFTAR BAGAN

bagan 1. 1 Bagan skematik hasil kesimpulan wawancara.....	8
bagan 1. 2 Tahapan proses pemrograman Kurtz.....	42
bagan 2. 1 Struktur Organisasi Jakarta Creative Hub	75
bagan 3. 1 Struktur Organisasi Marvel Creative Hub.....	113
bagan 3. 2 Pola aktivitas pengunjung Marvel Creative HUB	118
bagan 3. 3 Pola aktivitas rekan komunitas Marvel Creative HUB	120
bagan 3. 4 Pola aktivitas pengelola Marvel Creative HUB	126
bagan 3. 5 Pola hubungan antar ruang di Marvel Creative Hub	139
bagan 3. 6 Peta pola pikir konsep tema IronMan.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Teknologi mempunyai pengaruh yang besar terhadap globalisasi. Menurut asal katanya kata globalisasi memiliki arti yakni proses masuknya ke ruang lingkup dunia.¹ Globalisasi sendiri merupakan sebuah istilah yang muncul sekitar dua puluh tahun yang lalu, dan mulai begitu populer sebagai ideologi baru sekitar lima atau sepuluh tahun terakhir. Globalisasi begitu mudah diterima atau dikenal masyarakat seluruh dunia. Wacana globalisasi sebagai sebuah proses ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga ia mampu mengubah dunia secara mendasar. Proses perkembangan globalisasi pada awalnya ditandai kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Bidang tersebut merupakan penggerak globalisasi. Mulainya kemajuan bidang ini kemudian mempengaruhi sektor-sektor lain dalam kehidupan, seperti bidang politik, ekonomi, sosial, budaya dan lain-lain. Contoh sederhana dengan teknologi internet, parabola dan film, orang di belahan bumi manapun akan dapat mengakses berita dari belahan dunia yang lain secara cepat.²

¹ <https://www.kamusbesar.com/globalisasi>

² Nurhaidah, M.Insya Musa, "*Dampak Pengaruh Globalisasi bagi Kehidupan Bangsa Indonesia*", jurnal unsyiah Vol.3, April 2015, hal.1-2

Pada zaman ini, pengaruh globalisasi memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya. Dalam pengaruh globalisasi yang ada selama beberapa tahun belakangan ini mengakibatkan para generasi muda mampu mendapatkan sarana-sarana yang memungkinkan mereka memperoleh informasi dan berhubungan dengan lebih efisien dengan jangkauan yang lebih luas. Salah satu sarana yang didapatkan generasi sekarang adalah berhubungan langsung dengan sesama komunitas. Beberapa tahun belakangan ini Indonesia memiliki beberapa komunitas yang mengalami perkembangan baik komunitas kreatif maupun bukan kreatif. *Event-event* atau kegiatan kreatifitas seperti *exhibition*, *art market* hingga *workshop*, presentasi, *tutorial class* dan kegiatan lainnya ini dalam beberapa tahun belakangan sangat rutin dilakukan. Jenis kegiatan yang dihasilkan tidak hanya sekedar berkumpul sesama anggota komunitas melainkan juga menghasilkan suatu hal yang terbilang kreatif atau kegiatan yang produktif.³

Banyaknya komunitas yang berkembang di dunia dengan beberapa jenis kegiatan yang berbeda-beda mengakibatkan Creative Hub terbentuk. Sesuai dengan permasalahan komunitas kreatif yang ada di dunia dengan tidak ada tempat yang menampung segala aktifitas dan kebutuhan mereka maka Creative Hub berkembang pesat. Menurut *Creative HubKit* sendiri *Creative Hub* adalah suatu tempat baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk

³ Putu Rahayu, 2016 “Ketertarikan Public terhadap Creative Space”. Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2016, hal 3-5.

menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Berkaitan dengan aspek kebudayaan, pengaruh globalisasi juga dapat dilihat pada perkembangan komik dan film yang ada di Indonesia, dimana sejak adanya globalisasi memberikan kesempatan yang lebih lebar lagi bagi komik maupun film-film asing untuk memasarkan pasarnya di Indonesia.⁴ Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia perfilman munculah genre baru yang diadaptasi dari komik pahlawan yaitu genre pahlawan atau *Hero*. Pengertian pahlawan sendiri dalam bahasa Inggris berarti “*hero*” yang diberi arti suatu sosok legendaris mitologi yang dikaruniai kekuatan luarbiasa, keberanian dan kemampuan, serta diakui sebagai keturunan dewa pahlawan adalah sosok yang selalu membela kebenaran dan membela yang lemah.⁵ Perkembangan film pahlawan super memiliki dua penerbit komik yang sudah terkenal hingga sekarang, yaitu *Marvel Comics* dan *DC Comics*. Masing-masing kedua penerbit tersebut mempunyai karakter pahlawan super tersendiri.

Marvel studio yang awalnya juga disebut juga sebagai *marvel film* merupakan anak perusahaan dari *The Walt Disney Company* yang banyak melahirkan film-film berkualitas. *Marvel studio* didirikan oleh Martin Goodman sebagai *Timely Comics* pada Tahun 1934 dan berpusat di *New York City*, Amerika Serikat. Sedangkan *Marvel Comics* atau *Marvel Publishing Inc.* adalah nama

⁴ Elisa Wibisono. 2016. *Pengaruh Manga di Indoneisa*, (Online), (https://www.kompasiana.com/elisaw/pengaruh-manga-di-indonesia_5707e142d57e616e0982434a.html, diakses 11 Juni 2018, 18.20 WIB)

⁵ Muhammad Khariz, Tugas Akhir Karya: “Perencanaan Interior Action Figure Center di Kota Surabaya” (Surakarta: ISI Surakarta, 2017), Hal.32

suatu perusahaan dari Amerika Serikat yang memproduksi buku komik dan media lainnya yang berhubungan dengan percetakan. Marvel terkenal karena telah mengotbitkan karakter-karakter komik terpopuler mereka seperti *Spider-Man*, *X-men*, *Hulk*, *Fantastic Four*, *Iron Man* dan masih banyak lagi. Sebagian besar karakter ciptaan marvel beroperasi dalam dunia yang dikenal sebagai “Marvel Universe”⁶

Suksesnya film Marvel di Indonesia bisa dilihat dalam beberapa film Marvel yang tayang di layar lebar Indonesia, salah satunya film *The Avenger Infinity War*, Berdasarkan data rilisan *Box Office Mojo*, *Avengers: Infinity War* mendapatkan US\$21 juta atau setara dengan Rp293 miliar per 6 Mei 2018, atau genap sepekan setelah tayang di Indonesia. Angka tersebut melonjak 84 persen dari angka pembukaan *Avengers: Infinity War* di Indonesia yang mencapai US\$11,4 juta. Raihan di Indonesia selama pekan pertama tersebut menjadi yang terbesar di Asia Tenggara, meskipun dari segi pertumbuhan masih kalah dibanding Kamboja dan Singapura. Setelah Indonesia, Filipina menjadi negara kedua di Asia Tenggara yang menyumbang pendapatan ke *Avengers: Infinity War*. Di Filipina, *Infinity War* dibuka dengan pendapatan US\$12,5 juta, lebih tinggi dibandingkan Indonesia.⁷

⁶DoniNurdiansya. 2017. *Sejarah dan Perkembangan Marvel di Indonesia*, (Online), (<https://www.serupedia.com/2017/09/sejarah-dan-perkembangan-marvel-studio.html>, diakses 11 Juni 2018, 19.10 WIB)

⁷Endro Priherdityo. 2018. *'Infinity War' Sudah Raup Rp293 Miliar dari Indonesia*, (Online), (<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180511172909-220-297498/infinity-war-sudah-raup-rp293-miliar-dari-indonesia>,diakses 11 Juni 2018, 20.50 WIB)

Hal ini wajar mengingat film Marvel bekerja sama dengan salah satu rumah produksi di Filipina untuk mengambil gambar di negara tersebut. Namun negara yang dipimpin oleh Rodrigo Duterte ini hanya mampu menambah pendapatan sebesar 58 persen dan menutup pekan pertama dengan raihan US\$19,8 juta. Di sisi lain, belum mampunya Filipina menyalip Indonesia dari segi pendapatan *Infinity War* dipengaruhi oleh jumlah penduduk dan layar yang masih di bawah Indonesia. Negara berpenduduk 100,9 juta jiwa tersebut diketahui memiliki sekitar 300 layar di seluruh negeri, sedangkan Indonesia yang berpenduduk 250 juta memiliki kisaran 1.500-an layar.⁸

Dalam beberapa *event* yang diadakan oleh Marvel akan menjadi daya tarik tersendiri untuk mempromosikan film yang akan diputar oleh Marvel, salah satunya adalah *Event Marvel Creative Dayout* yang diselenggarakan di Kampus BINUS pada bulan Januari tahun 2018 kemarin. Dalam event ini terdapat pameran karya siswa penggemar Marvel se-Indonesia, setelah dengan pameran juga diadakan seminar inspiratif, yakni bagaimana karakter Marvel dijadikan hidup melalui desain produk mereka dan juga berbagi mengenai industri produk komik. Setelah seminar inspiratif juga ada kegiatan berupa tips dan trik mengenai pembuatan komik karakter Marvel, selain beberapa kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan tersebut *event* ini juga memperkenalkan karakter Marvel dengan penggemarnya. Yakni Allen Au-yeung akan menjelaskan tentang bagaimana cerita

⁸ Endro Priherdityo. 2018. '*Infinity War*' Sudah Raup Rp293 Miliar dari Indonesia, (Online), (<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180511172909-220-297498/infinity-war-sudah-raup-rp293-miliar-dari-indonesia>, diakses 11 Juni 2018, 20.50 WIB)

dan karakter-karakter Marvel dapat lebih dekat lagi dengan keseharian para penggemar melalui busana, desain produk dan *consumer products*.⁹

Perkembangan karakter superhero melalui peluncuran film Marvel sendiri memiliki dampak positif dimana pecinta karakter-karakter superhero yang semakin bertambah mulai film dan komik itu sendiri para pecinta tokoh superhero Marvel pun tidak cukup puas hanya dengan melihat film dan membaca komik saja, maka para pecinta tokoh superhero juga akan rela membeli barang barang yang berkaitan dengan tokoh-tokoh super hero seperti *action figure*, mainan dan perlengkapan lainnya. *Action figure* sendiri merupakan *sculpyure/miniature* dari sebuah karakter, baik yang menggunakan persediaan pada bagian gerak maupun tidak mempunyai persediaan pada bagian gerak, dan dibuat dengan tingkat kedetailan yang sangat tinggi dapat juga diartikan juga sebagai jenis model *miniature trimatra* yang memuat visualisasi karakter dengan sangat rinci.¹⁰ Maka dari sinilah kecintaan mereka terhadap tokoh superhero semakin menambah dan dari sekian banyaknya pecinta tokoh superhero yang tersebar di Indonesia melalui komik Marvel maka terbentuklah suatu komunitas yang mewadahi para pecandu tokoh Marvel.

Komunitas ini sendiri memiliki nama yakni “komunitas Marvel Indonesia” komunitas ini sendiri berisikan orang yang memiliki kecintaan terhadap tokoh superhero Marvel. KMI berdiri secara resmi dari tahun 2009, tepatnya bulan Agustus. Pendiriinya sendiri terdiri dari lima orang saja dan sifat dari KMI sendiri

⁹Tommy Satrio, 2017. “*Marvel Creative Day Out Kembali Hadir di Indonesia*”, (Online), (<http://www.netralnews.com/news/gayahidup/read/95146/marvel.creative.day.out.kembali.hadir.di> , diakses 15 Juni 2018, 18.15 WIB)

¹⁰ Lenihan, Nick. *Action Figure Scales-All You Need to Know*. 2012

hanya bersifat di media online dan sosmed yaitu facebook¹¹. Komunitas ini selain berkembang di Jabodetabek, juga ada perwakilan di Bandung, Surabaya, Bali dan Palembang yang terbaru. Rencana komunitas ini ingin terus menambah di beberapa kota besar di Indonesia tahun depannya.

KMI memiliki anggota setidaknya 6000 pecinta marvel yang tersebar diseluruh indonesia, dilihat dari jumlah anggota yang sudah sangat banyak dan acara kegiatan yang dilakukan KMI ini juga tidak sedikit. Dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan ketua Komunitas Marvel Indonesia bahwa kegiatan yang mengenai komunitas lakukan

“Kegiatan rutinnya yang pasti nonton bareng, toy fair (setahun bisa 3-4x), workshop/seminar (biasanya yg ini event kampus, pernah juga Disney nya sendiri yang bikin). Ada juga event yang KMI sendiri buat, namanya Talking Marvelites (acara tahunannya KMI) acaranya ada talkshow yg diisi oleh admin2 KMI dan para artist Marvel yang ada di Indonesia, workshop, toys fair sampe lomba cosplay”¹²

Selain kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini juga ada beberapa hal atau keinginan dari kegiatan yang ingin dilakukan oleh komunitas ini namun terhalang hingga sampai sekarang.

“Ada rencana pergi ke Marvel Museum Yang ada Di Singapore, kayanya seru klo pergi rame2 sesama member Dan Gathering Akbar yang didatengin ama semua member dari seluruh Indonesia... Ini juga belum terlaksana, dan juga museum marvel juga perlu diadakan di Indonesia, karna belum ada. Supaya bisa memperkenalkan lebih luas mengenai tokoh Marvel ke masyarakat Indonesia”¹³

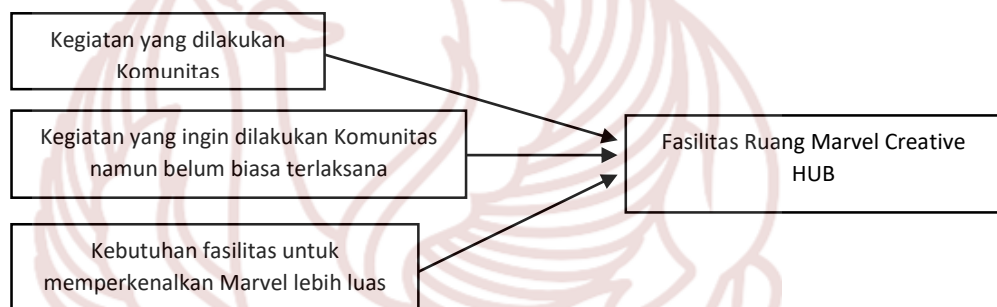
¹¹ Harry Prasetya. 2014. *Lebih dekat bersama komunitas Marvel Indonesia*, (Online), (<https://kabarnews.com/lebih-dekat-bersama-komunitas-marvel-indonesia/70565>, diakses 12 Juni 2018, 19.35 WIB)

¹²Wawancara kepada Lutfy Avianto umur 35 tahun, tanggal 29 Juni, 2018 Jam 16.15 WIB

¹³Wawancara kepada Lutfy Avianto umur 35 tahun, tanggal 29 Juni, 2018. Jam 16.15 WIB

Dalam data yang dikumpulkan oleh perancang dalam wawancara di atas maka perlulah 3 hal penting yang akan dimasukkan ke dalam perencanaan *Marvel Creative Hub* ini yang nantinya berupa fasilitas-fasilitas utama yang akan disediakan, dalam data wawancara tadi ada 3 hal yakni kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini berupa kegiatan rutin komunitas, kegiatan yang ingin dilaksanakan namun belum terlaksana dan fasilitas yang diperlukan komunitas ini supaya lebih mengenalkan Marvel lebih lanjut dan luas ke masyarakat.

bagan 1. 1 Bagan skematik hasil kesimpulan wawancara



Sesuai dengan kebutuhan di atas maka perancang akan menyesuaikan fasilitas yang ada dalam perencanaan ini dengan kebutuhan yang diperlukan oleh komunitas ini. Kegiatan rutin komunitas ini berupa *event toy fair*, seminar, *Talking Marvelites*, lomba cosplay, dan workshop. Perancang akan memberikan beberapa fasilitas sesuai dengan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh komunitas tersebut sesuai dengan kegiatan yang ada. Contoh fasilitas Hall Exhibition diperuntukkan kegiatan pameran & cosplay sedangkan untuk fasilitas ballroom sebagai kegiatan seminar, talking marvelities. Fasilitas ruang workshop untuk kegiatan workshop itu sendiri yang akan dipecah menjadi beberapa kelas, lalu marvel shop untuk membeli peralatan mainan, aksesoris dan komik marvel itu

sendiri dan juga beberapa hasil karya dari ruang wokshop yang nantinya akan dijual dan selain kegiatan tersebut komunitas ini juga memiliki kegiatan yang ingin dilaksanakan namun belum dilaksanakan karena tidak adanya wadah/tempat sendiri yakni kegiatan Gathering Akbar yang akan mendatangkan semua member dari seluruh Indonesia, dalam kegiatan ini bisa juga diberikan fasilitas yang sama dengan kegiatan *Talking Marvelities* tadi berupa *Ballroom*. Sedangkan untuk fasilitas *Marvel gallery* ini dibuat dikarenakan kebutuhan untuk memperkenalkan tokoh & karakter superhero ini sendiri kepada publik dan untuk cafe sendiri sebagai fasilitas tambahan.

Selain komunitas Marvel yang belum memiliki suatu wadah atau media ada juga beberapa komunitas kreatif dari beberapa sektor kreatif yang tentunya belum memiliki media untuk menampung segala jenis kegiatan yang ada. Beberapa tahun belakangan ini beberapa komunitas kreatif mengalami suatu perkembangan yang lebih luas dan lebih baik dimana kegiatan kreatif , art market hingga *workshop*, presentasi, *tutorial class* dan kegiatan lainnya belakangan ini rutin diadakan di kalangan komunitas kreatif tersebut Seiring perkembangan jaman dan teknologi, kreatifitas yang dihasilkan pun hasilnya tidak hanya sebatas kesenian tradisional namun sudah berkembang ke arah yang lebih modern dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini.¹⁴

Seiring dengan perkembangan komunitas superhero dan kreatif juga dengan perkembangan aspek pendidikan dan edukasi utamanya yang berkaitan

¹⁴ Putu Rahayu, 2016 “Ketertarikan Public terhadap Creative Space”. Prosiding Temu Ilmiah IPLBI 2016, hal 8.

dengan sistem pendidikan dituntut lebih kreatif dan profesional untuk mengembangkan aspek pendidikan dalam dunia kreatif tersebut.¹⁵ Untuk itulah perlu adanya jawaban dari tantangan yang muncul seiring perkembangan waktu, karena hal tersebut perlu adanya media untuk mewadahi tantangan dari kegiatan para komunitas superhero dan beberapa sektor kreatif agar mereka dapat mengapresiasi berbagai kegiatan atas karyanya dan dapat menjadi pusat sumber informasi kepada masyarakat pada umum untuk mengetahui keilmuan tentang komunitas superhero dan kreatif.

Proses kesimpulan dalam beberapa paragraph di atas bisa kita tarik kesimpulan bahwa perencanaan yang dibuat oleh penulis muncul karna adanya suatu permasalahan dari komunitas Marvel yang memiliki berbagai kegiatan namun tidak memiliki fasilitas tempat untuk mewadahi kegiatan tersebut secara terpusat. Selain dari permasalahan komunitas Marvel juga ada beberapa dari komunitas kreatif lainnya yang juga belum memiliki wadah dalam kegiatannya. *Marvel Creative Hub* muncul sebagai wadah kegiatan dari pecinta superhero Marvel dan juga bisa dapat menampung dan mengakomodasi kegiatan kreatif lainnya dari beberapa komunitas kreatif yang ada.

Marvel Creative Hub ini akan mengakomodasi sebagai pusat tempat yang ditujukan untuk masyarakat luas, pecinta maupun komunitas tokoh *Superhero Marvel*. Keberadaan *Marvel Creative Hub* ini sendiri nantinya akan memiliki beberapa tujuan diantaranya 1). sebagai wadah berkumpul dengan beberapa aktivitas yang akan memiliki tujuan berkegiatan bisnis bagi pengelola

Marvel Creative *Hub*, berbagai komunitas industri kreatif atau kelompok komunitas non superhero luas dengan membuka *class workshop* dan bisa bermanfaat bagi masyarakat secara luas. 2). sebagai sarana interaksi komunitas maupun pecinta superhero Marvel, berbagai macam komunitas yang bergerak dibidang kreatif disini para pecinta tokoh superhero, masyarakat umum, dan komunitas kreatif dapat bisa berkumpul, berinteraksi dan melakukan kegiatan komunitas superhero marvel atau non superhero marvel dengan kegiatan yang telah diadakan yakni kegiatan seminar, *talkshow*, dan juga *gathering*. 3). sebagai promosi dan apresiasi kepada publik, Marvel Creative *Hub* ini bersifat publik memungkinkan untuk dikunjungi oleh setiap orang apabila sedang ada kegiatan atau *event* yang berlangsung. Di sinilah Marvel berkesempatan untuk memamerkan diri ataupun mempromosikan beberapa karya nya kepada masyarakat luas, penambahan fasilitas Marvel Gallery yang ditujukan untuk semua masyarakat dan juga kegiatan berupa Exhibition maupun *talksow* dari Marvel itu sendiri.

Perkembangan kota kreatif di suatu negara tidak terlepas dari usaha pemerintah dan para pelaku kreatif di kota tersebut. Pemerintah selaku fasilitator mesti dapat mendukung segala daya upaya yang dilakukan oleh para pelaku kreatif dalam meningkatkan kesejahteraan dalam masyarakat, Jakarta sendiri telah masuk ke dalam daftar 10 kota kreatif di Indonesia berdasarkan badan ekonomi kreatif.¹⁶

¹⁶Bekraf. 2017. 10 Kota Kreatif di Indonesia, (*Online*), (Indonesiaikreatif.bekraf.go.id/iknews/10-kota-kreatif-di-indonesia-2/, diakses 12 Juni 2018, 22.34 WIB)

Dalam beberapa tahun terakhir Jakarta mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam infrastruktur dan kesehatan, walaupun untuk stabilitas masih sering menjadi pusat demonstrasi sebuah konsekuensi dari ibu kota Negara. Jakarta memiliki kesempatan dalam berkreasi dan berkeativitas, walaupun masih memberikan peluang yang cukup baik bagi warganya, walaupun masih jauh dari standar internasional. Sebagai pusat bisnis Jakarta tidak bisa dilepaskan dari transaksi dan peluang bisnis kreativitas, dengan rutin diadakan pameran dan festival skala besar seperti inacraft dan popcon.¹⁷ Alasan ini bisa dijadikan sebagai tempat utama untuk perencanaan *Marvel Creative Hub* dan juga mengingat bahwa komunitas pecinta Marvel tersebar dari berbagai daerah seperti kota Bandung, Surabaya, Bali dan Palembang dan jika suatu kegiatan yang dilakukan oleh pihak mancanegara pasti akan berada di ibu kota negara mengingat setiap kegiatan yang diadakan oleh *Marvel Entertainment* dengan skala internasional maka dipilihlah kota Jakarta sebagai pusat tempat perencanaan ini.

Perencanaan *Marvel Creative Hub* ini nantinya akan menggunakan tema Ironman dimana tema yang diambil ini merupakan salah satu karakter yang ada di *Marvel Cinematic Universe* Sedangkan gaya yang dipilih perancang ini sendiri menggunakan gaya modern, dimana gaya interior ini memiliki ciri khas dari bentuknya yang unik dan modern sesuai dengan karakteristik dari tokoh Ironman itu sendiri. Nilai yang terdapat dari Gaya ini sendiri antara lain adalah dinamis, inovatif dan estetis. Dalam gaya ini Penggunaan material dan bahan pada bangunan arsitektur modern tidak terlepas dari unsur fungsional, dimana bahan

¹⁷ Bekraf. 2017. 10 Kota Kreatif di Indonesia, (*Online*), (Indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/10-kota-kreatif-di-indonesia-2/, diakses 12 Juni 2018, 22.46 WIB)

dan material yang digunakan harus mendukung fungsi bangunan secara keseluruhan dan juga Anti ornamen, menganggap ornamen yang ada pada bangunan tidak memiliki fungsi baik secara struktur maupun non struktur, sehingga ornamen dihilangkan dan dianggap suatu kejahatan dalam desain.

B. Ide / Gagasan Perencanaan

Berdasarkan uraian Latar Belakang di atas dapat ditarik kesimpulan pada rumusan masalah yang nantinya akan menjadi acuan dalam memberikan batasan dalam lingkup garap agar lebih jelas dan lanjut sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang fasilitas Interior *Marvel Creative Hub* di Jakarta sebagai pusat kegiatan para pecinta Marvel yang mampu memfasilitasi kegiatan Marvel sendiri dan juga kebutuhan sektor industri kreatif lain?
2. Bagaimana menerapkan tema *Ironman* dengan gaya *Modern* dalam perencanaan interior *Marvel Creative Hub* di Jakarta?

Perencanaan yang dibuat oleh penulis ini memiliki beberapa fasilitas, yakni fasilitas utama, fasilitas tambahan dan fasilitas penunjang. Dalam fasilitas utama diantaranya ada *Lobby*, *Office*, *Hall exhibition*, *Ballroom*, *Marvel Workshop*, *Marvel Shop* dan juga *Marvel Gallery*. Sedangkan untuk fasilitas tambahan berupa Cafe dan juga ada fasilitas penunjang di tiap-tiap area yakni seperti *Lavatory area*, *Loker area*, *gudang*, *koridor*, *Ruang Pengajar*, *transit room*, *janitor*, dan *electrical room*. Batasan ruang lingkup garap pada Perencanaan *Marvel Creative Hub* di Jakarta adalah sebagai berikut :

1. *Lobby*
2. *office*
3. *Hall Exhibition*
4. *BallRoom*
5. *Marvel Workshop*
6. *Marvel Shop*
7. *Marvel Gallery*
8. *Café*

C. Tujuan Perencanaan

Tujuan dari perencanaan *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta ini sendiri adalah:

1. Merancang sebuah Interior *Marvel Creative Hub* di Jakarta sebagai pusat kegiatan para pecinta superhero Marvel dan juga mampu memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan komunitas dalam sektor kreatif dan superhero selain Marvel.
2. Menerapkan tema *Ironman* dengan gaya *Modern* dalam perencanaan interior *Marvel Creative Hub* di Jakarta.

D. Manfaat Perencanaan

Manfaat dari perencanaan *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta ini sendiri adalah

1. Manfaat bagi desainer

- a. Dapat mengembangkan ide dan gagasan untuk merancang sebuah tempat/wadah yang memfasilitasi kegiatan, kebutuhan para komunitas maupun pecinta Marvel di Jakarta dan juga mampu memfasilitasi kegiatan dan kebutuhan komunitas dalam sektor kreatif dan superhero selain Marvel.
- b. Desainer lebih mendalami tentang kebutuhan fisik dan non fisik dari aktivitas *Marvel Creative Hub*.

2. Manfaat bagi ilmu perkembangan Desain Interior

- a. Pemecahan masalah dalam Perencanaan ini dapat digunakan untuk perkembangan ilmu Desain Interior, terutama yang berkaitan dengan komunitas pecinta tokoh Superhero Marvel.
- b. Sebagai *alternative* perancangan fasilitas *Marvel Creative Hub* di Jakarta.

3. Manfaat bagi pengguna

- a. Diharapkan mampu memberikan solusi berupa desain *Marvel Creative Hub* untuk pecinta Marvel yang memiliki desain ruang dengan suasana yang bersifat bersahabat dan nyaman.

4. Manfaat bagi Lembaga

- a. Menambah bahan rujukan atau literatur untuk redesain berikutnya dan dapat memperkaya literatur untuk mendukung proses pembelajaran.
- b. Memberikan informasi visualisasi gaya Modern yang bisa diterapkan dalam sebuah interior *Marvel Creative Hub*.

E. Tinjauan Sumber Perencanaan

Berdasarkan pencarian yang dilakukan oleh penulis di pencarian literatur, didapatkan beberapa tugas akhir sebagai berikut yang dijadikan sebagai tinjauan sumber perancangan/proses desain nantinya adalah:

1. Fiqy Fauzi, Mahasiswa Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta dengan Tugas Akhir yang berjudul “Perencanaan Interior Indonesian *Creative Character Center* di Bandung” pada tahun 2017. Dalam perencanaan tugas akhir ini perancang mengambil karakter superhero, hal tersebut untuk memperkuat karakter Indonesia dan menunjukkan bahwa superhero Indonesia tidak kalah hebat dengan karakter – karakter dari Jepang maupun Barat. Superhero yang akan diangkat sebagai tema perencanaan yaitu tokoh superhero Garudaman dari film produksi Jogja Tokusatsu dengan memadukan budaya lokal yang dikemas secara kekinian. Tokoh Garudaman sekaligus menjadi sebuah penghormatan anak bangsa pada peringatan hari Pancasila. Rasa nasionalisme pada karakter Garudaman menjadi alasan utama pemilihan tema tersebut. Tema superhero Garudaman akan dipadukan dengan gaya interior postmodern.

Perbedaan isian Tugas akhir milik Fiqy Fauzi yang berjudul “Perencanaan Interior Indonesian *Creative Character Center* di Bandung” dengan “Perencanaan Interior Marvel *Creative Hub* di Jakarta” milik penulis tersebut terletak pada penggunaan komunitas ataupun himpunan yang diambil, pada perencanaan milik Penulis komunitas superhero maupun pecinta tokoh superhero dijadikan landasan dasar dalam proses perencanaan sedangkan milik Fiqy Fauzi tidak. walaupun begitu kedua perencanaan ini masih sama menggunakan objek tokoh superhero sebagai masuk kedalam ide perencanaan yang akan dikerjakan.

2. Perencanaan Interior *Action Figure Center* di kota Surabaya pada tahun 2017 oleh Muhammad Khariz Putra Sani prodi Desain Interior mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta. Pada latarbelakang Perencanaan ini dibentuk karna semakin banyaknya peminat yang tertarik pada sebuah *action figure* terutama pada komunitas-komunitas yang ada, maka dari perancangan ini nantinya supaya dapat mewadahi para pecinta *action figure* yang ada di Surabaya dan dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu memudahkan kolektor *action figure* untuk mencari barang yang mereka inginkan.

Latar belakang permasalahan perencanaan ini dengan Marvel *Creative Hub* sama, yakni karna problem dari komunitas yang ada. Yang membedakan perencanaan ini dengan perencanaan Marvel *Creative Hub* di Kota Jakarta adalah jenis objek yang akan dirancang. Pada perencanaan

milik Muhammad Khariz Putra ini akan merancang Action Figure Center, sedangkan milik Rangga Dipa adalah Creative *Hub*.

3. Perancangan *Interior Gundam Community Center* di Bandung pada tahun 2015 oleh Cynthia mahasiswa Institut Teknologi Bandung prodi Desain Interior. Konsep perancangan yaitu “*Mobile Suit Gundam*”, seri pertama yang diluncurkan melalui animasi di televisi. *Gundam Community Center* sebagai wadah untuk mengakomodasi kegiatan komunitas penggemar Gundam, serta mengenalkan dunia Gundam bagi yang belum mengenal. Fasilitas-fasilitas utama yang diakomodasi antara lain ruang *workshop* perakitan gunpla/model kit, galeri replika Gundam, display sejarah Gundam, display gunpla, toko mainan, *merchandise store*, *Gundam cafe*, *Gundam photo area*, *community room*, serta *multifunctionhall*.

Permasalahan dan kebutuhan pada Tugas Akhir ini dengan Marvel Creative *Hub* hampir sama perbedaanya juga bisa dilihat dari tema, konsep maupun gaya interior yang dipilih oleh perencana yaitu perencana memiliki konsep interior yang jauh lebih modern, nyaman sesuai dengan gaya Ironman yang dipilih yang akan mengakomodasi atau menampung seluruh kegiatan berkuncung para pecinta tokoh superhero Marvel.

Terkait literatur atau Tugas Akhir Kekaryaannya diatas maka Perencanaan *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta dengan karya Tugas Akhir Terkait Lokasi, Tema dan Fasilitas yang akan diberikan nantinya

dapat dipertanggungjawabkan keaslian karyanya karena belum pernah dilakukan oleh perancang lainnya.

F. Landasan Perancangan

Perencanaan *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta nantinya akan terdiri atas *Lobby, office, Hall Exhibition, BallRoom, Marvel Workshop , Marvel Shop, Marvel Gallery & Cafe*. Kelengkapan dari fasilitas yang disediakan oleh perancang diharapkan nantinya akan mampu memaksimalkan fungsi setiap fasilitas yang telah disediakan untuk para pengunjung baik umum maupun kalangan pecinta marvel supaya nantinya akan menjadi suatu daya Tarik tersendiri. Desainer interior sendiri harus bisa meneliti permasalahan yang ada di ruang lingkup garap mereka dan menemukan pemecahan masalah/solusi desain dari permasalahan tersebut. Dalam pengumpulan data untuk mengakomodasi seluruh kebutuhan yang ada pada pengguna sehingga merasa aman dan nyaman saat beraktivitas. Maka dalam mewujudkan diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain. Dalam pemecahan desain sendiri ada fungsi pendekatan desain untuk menganalisis, menemukan alternatif solusi desain dan menghasilkan desain terbaik diantaranya sebagai berikut:

1. Pendekatan Fungsi

M. Asimow (Amerika Serikat, 1962) *Decision making in the face of uncertainty with high penalties for error* (Pengambilan keputusan menghadapi ketidak-pastian dengan risiko tinggi bila melakukan kekeliruan). Dari sini dapat disimpulkan bahwa desain adalah sebuah kata kerja, yaitu rangkaian pengambilan keputusan yang dilakukan secara sadar. Jadi bila proses desain mengalami hambatan, bisa jadi karena sang desainer tidak berani mengambil keputusan. Dalam mengambil keputusan, sang desainer harus memahami konsekwensi dari desainnya dan sang desainer berperan menjadi *risk manager*, karena tidak mungkin untuk menghilangkan resikonya sama sekali.¹⁸

Menurut D.K Ching, pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi¹⁹ :

- a. Pengelompokan perabot berdasarkan fungsi
- b. Dimensi dan jarak yang sesuai
- c. Jarak sosial memadai
- d. Privasi dan akustik sesuai
- e. Fleksibilitas dan adaptasi yang memadai
- f. Sarana penerangan dan sarana listrik lainnya atau mekanis yang sesuai

¹⁸Firdanus. 2017. “*pengertian desain menurut para ahli*”, (Online), (<https://www.firmandus.com/pengertian-desain-menurut-para-ahli/>), diakses pada tanggal 04 mei 2018

¹⁹Francis. D.K. Ching, Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi, (Jakarta, Erlangga, 1966) Hal 74

Perencanaan interior *Marvel Creative Hub* di Jakarta ini memiliki beberapa fungsi ruangan yaitu ruang *Lobby*, *hall*, *Ballroom*, *Marvel Museum*, *Marvel workshop*, *Marvel Shop*. Guna memenuhi fungsi tersebut ada beberapa area yang meliputi:

a. *Lobby*

Lobby pada *Marvel Creative Hub* pada bagian halaman utama bangunan, dimana pada fasilitas *lobby* utama sendiri ditunjukkan sebagai tempat dimana para pengunjung yang datang mendapatkan segala informasi mengenai seluruh bagian fasilitas yang disediakan *Marvel Creative Hub* maupun juga mengenai informasi mengenai *event* yang diadakan di *Marvel Creative Hub* maupun beberapa jenis kegiatan lainnya menyerupai seminar, *workshop*, *takshow*, *exhibition* dll.

b. *Office*

Merupakan tempat untuk segala kegiatan yang dilakukan oleh sekretariat. Jadi, kesekretariatan menyatakan kegiatan dan tata kerja kerjanya. Atau bisa juga sebagai aktivitas yang dilakukan pada sekretariat, yakni menunjukkan tata kerja atau proses kerjanya sekretariat. Kesekretariatan bersifat aktif dan dinamis dalam kegiatan jasa-jasa perkantoran, terutama yang sangat berkaitan dengan proses administrasi.

c. *Hall Exhibition*

Hall sendiri nanti terletak pada bagian utama/tengah bangunan yang memiliki luasan yang luas yang nantinya akan difungsikan

sebagai tempat pertunjukan, penyelenggaraan *event* seperti perlombaan *cosplay* maupun *toy fair* dll. Pada penyelenggaraan event sendiri ini selain untuk rekan komunitas Marvel juga bisa ditujukan kepada sektor industri kreatif lainnya yang ingin melakukan kegiatan exhibition seperti pameran fotografi, seni lukis, arsitektur, interior dll.

d. *Ballroom*

Ballroom ini sendiri nantinya akan berbentuk ruangan kosong, luas dan memiliki panggung utama pada bagian belakang ruangan. Ruangan ini nantinya difungsikan sebagai tempat *gathering*, seminar, dan *Talking Marvelites*. Selain kegiatan dari rekan komunitas Marvel fasilitas ini juga dikhususkan kepada rekan kerja dari industri kreatif maupun umum seperti kegiatan seminar dengan mengundang berbagai pembicara khusus dari tiap-tiap sektor kreatif yang ada.

e. *Marvel Workshop*

Ruang workshop ini digunakan untuk ruang pembuatan desain karakter, pengerjaan baju kostum dan aksesoris, pembuatan action figure maupun melukis/menggambar tokoh tokoh karakter superhero secara manual maupun digital. Di ruangan ini juga beberapa alat yang akan dibutuhkan untuk proses pengerjaan workshop yang akan dilatih nantinya. Area Marvel Workshop ini sendiri nantinya akan dibagi menjadi beberapa class diantaranya:

1) *Class Manual*

Pada ruangan ini nantinya akan disediakan kebutuhan workshop berupa penggunaan gambar manual seperti gambar lukis dan cat manual.

2) *Class Digital*

Berbeda dengan *class manual*, pada ruangan ini nantinya akan disediakan beberapa fasilitas utama seperti penggunaan alat digital seperti komputer beserta *tablet pen* yang peserta *workshop* anggan menggunakan sebagai *digital art* maupun *modeling 3D*.

3) *Class modelling manual*

Penggunaan maupun jenis class ini sama dengan class gambar manual, namun bedanya adalah pada class ini diperuntukkan untuk workshop modeling seperti pembuatan *accsesories cosplay* pada *event-event* yang akan datang.

4) *Class modelling digital*

disini para peserta akan diberi beberapa fasilitas berupa *3D printing* dan *2D printing*, dimana hasil dari *workshop classdigital* dilakukan yang nantinya akan dicetak berupa 2D & 3D.

Pemberian fasilitas workshop ini mencakup seluruh kegiatan *handcraft*, *woodwork* dan *digital* dimana pangsa pasar umum ataupun industri kreatif lain bisa menggunakan fasilitas ini dengan menyesuaikan kebutuhan dari fasilitas tersebut sehingga tiap rekan kerja yang ada bisa memiliki keuntungan dalam menjalankan kegiatan

didalam fasilitas ini. Fasilitas kelas workshop ini dibagi menjadi 2 bagian, yang pertama kelas long time, dimana rekan kerja melakukan agenda workshop dengan periode waktu yang panjang dan short time dimana rekan komunitas hanya bisa melakukan kegiatan rutin workshop hanya 1-2x saja.

f. *Marvel shop*

Marvel Shop merupakan tempat dimana pengunjung dapat melakukan kegiatan belanja dan mencari barang barang yang berkaitan dengan tokoh super hero Marvel seperti aksesoris, *cosplay*, *merchandise*, *action figure*, *comics* dan perlengkapan mainan lainnya. Dari beberapa product yang disediakan oleh *Marvel Shop* ini akan ada beberapa hasil karya langsung dari workshop yang telah diadakan lalu hasil tersebut dijual langsung ke fasilitas *Marvel Shop* ini sendiri.

Penjualan yang dilakukan oleh *Marvel shop* ini sendiri bisa dilakukan secara langsung berkunjung ke tempat atau juga bisa dijual melalui via online sehingga pecinta tokoh marvel tidak perlu repot-repot membeli barang secara langsung.

g. *Marvel Gallery*

Marvel Gallery ini difungsikan khusus untuk pengunjung yang bersifat publik dan memiliki tujuan promosi dan apresiasi kepada publik. Dengan adanya fasilitas ini maka masyarakat yang belum tahu sama sekali mengenai tokoh superhero Marvel akan dikenalkan disini

dengan memamerkan beberapa tokoh superhero berupa *action figure* pada area ini.

h. Cafe

Cafe merupakan fasilitas tambahan yang difungsikan sebagai tempat istirahat atau break area kepada pengunjung maupun pengelola *Marvel Creative Hub* sendiri jika sudah melakukan kegiatan yang menyediakan beberapa jenis minuman ringan serta beberapa jenis makanan ringan.

2. Pendekatan Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu yang mempelajari ilmu terapan yang berusaha untuk menyasikan pekerjaan dengan lingkungan kerjanya atau sebaiknya. Dengan tercapainya produktifitas dan efisiensi yang setinggi – tingginya melalui pemanfaatan manusia seoptimalnya. Sasaran ergonomi adalah tenaga kerja dapat mencapai prestasi kerja yang tinggi (produktifitas) tetapi dalam suasana yang nyaman dan aman.²⁰ Ergonomi telah dirumuskan sebagai teknologi perancangan kerja yang didasarkan pada ilmu – ilmu biologi manusia, anatomi, fisiologi dan psikologi. Dalam kesempatan lain rumusannya lebih sederhana yaitu, sebagai ilmu antardisiplin yang mempelajari hubungan – hubungan antara manusia dan lingkungannya. Kebanyakan orang setuju bahwa kedua istilah baik rekayasa manusia ataupun ergonomi dapat saling dipertukarkan.²¹

²⁰Sunarmi, *Ergonomi dan Aplikasinya Pada Kriya*, (Surakarta: STSI Surakarta, 2001), hal. 4

²¹Panero Julius, *Dimensi Mansia & Ruang Interior*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2003), hal.5

Tujuan dari ergonomi adalah untuk mencari keserasian gerak dengan lingkungan terhadap orang atau sebaliknya. Di samping faktor – faktor fisik yang mudah diamati pada manusia terdapat sifat – sifat yang sulit untuk diobservasi karena sifatnya yang serba biologis, seperti :

- a. Rasa lapar, haus dan sakit.
- b. Kebutuhan oksigen atau pernafasan
- c. Buang air besar dan kecil, keringat dan ludah
- d. Istirahat, lupa dan kesukaan.²²

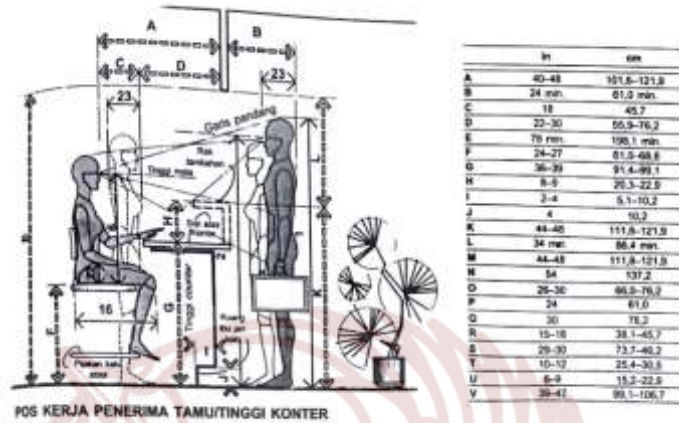
Dalam mencari standar antropometri , perencanaan *Marvel Creative Hub* menggunakan pertimbangan antropometrik dan pengetahuan anatomi tubuh manusia yaitu bagaimana kedudukan suatu fungsi otot-otot selama dalam proses kerja, refleksi seseorang terhadap suatu kondisi kelelahan tubuh dalam posisi duduk. Hal tersebut tergantung pada usia, kebiasaan kerja dan jenis kelamin orang yang bersangkutan.²³ berikut adalah standarisasi pada perencanaan interior *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta :

²² J.Pamudji Suptandar, Disain Interior “Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur”, (Jakarta : Djambatan, 1999), hal. 51-52

²³ Fiqy fauzi, Tugas Akhir Kekaryaan: “Perencanaan Interior Indonesian Creative Character Center di Bandung” (Surakarta: ISI Surakarta, 2017), Hal.37

a. Standarisasi pada Ruang *Lobby*

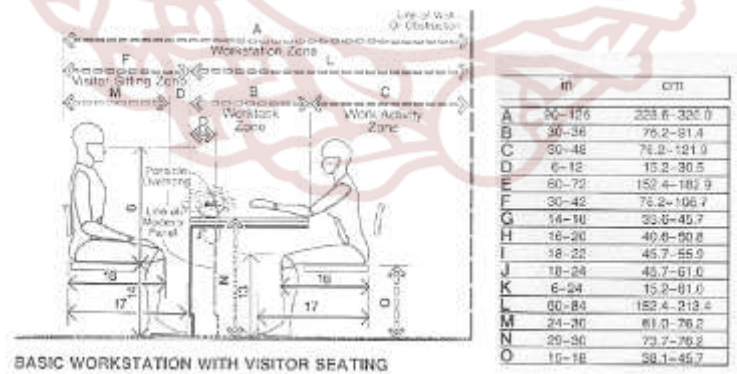
1) standarisasi meja resepsionis



gambar 1. 1 Standarisasi pos kerja penerima tamu
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:189)

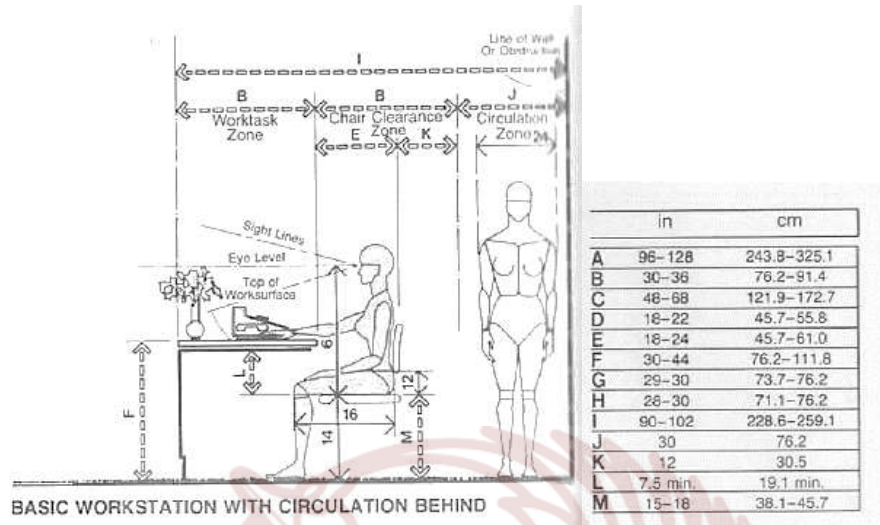
b. Standarisasi Office

1) Standarisasi meja kerja pada kantor



gambar 1. 2 Standarisasi pada area kantor
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:178)

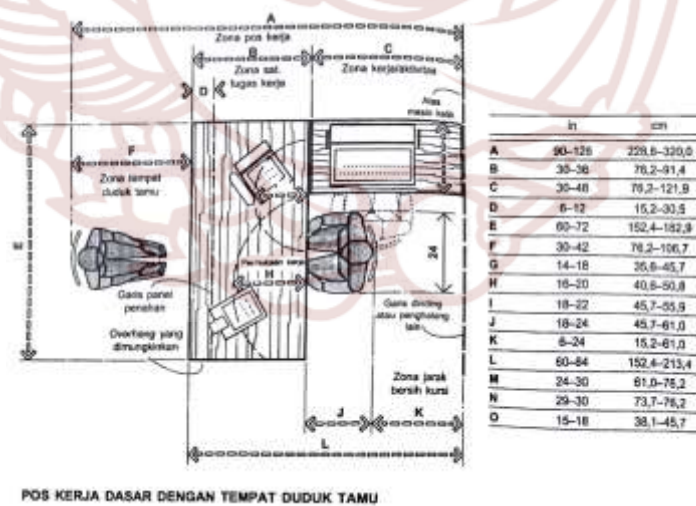
2) Standarisasi meja kerja dengan sirkulasi



gambar 1. 3 Standarisasi meja kerja dengan sirkulasi (Sumber: Panero, Zelnik, 1979:179)

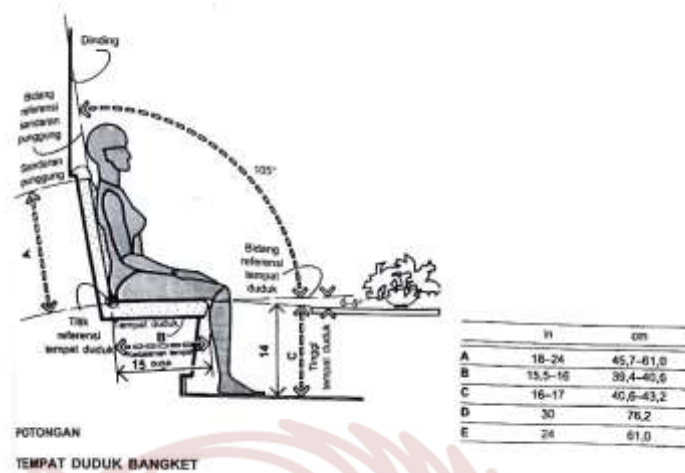
c. Standarisasi pada Hall

1) standarisasi meja kerja dengan duduk tamu



gambar 1. 4 ergonomi hall (Sumber: Panero, Zelnik, 1979:17)

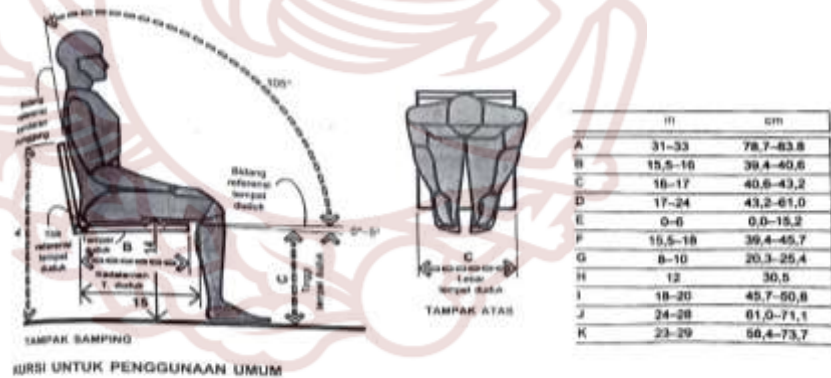
2) standarisasi tempat duduk bangket



gambar 1. 5 Standarisasi tempat duduk bangket
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:129)

d. Standarisasi pada *Ballroom*

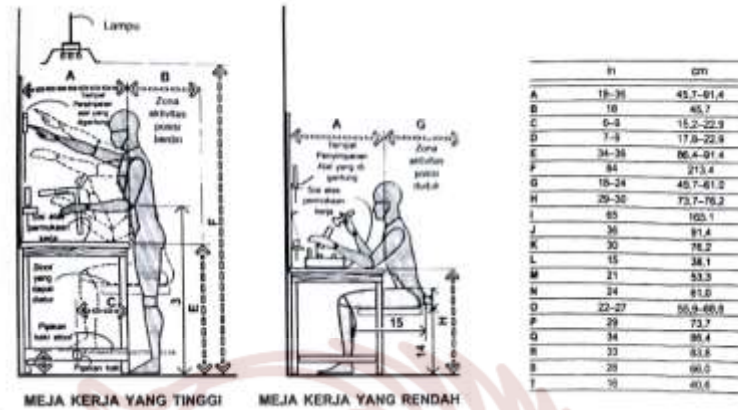
1) standarisasi kursi untuk tempat duduk umum



gambar 1. 6 Standarisasi kursi untuk tempat duduk umum
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:127)

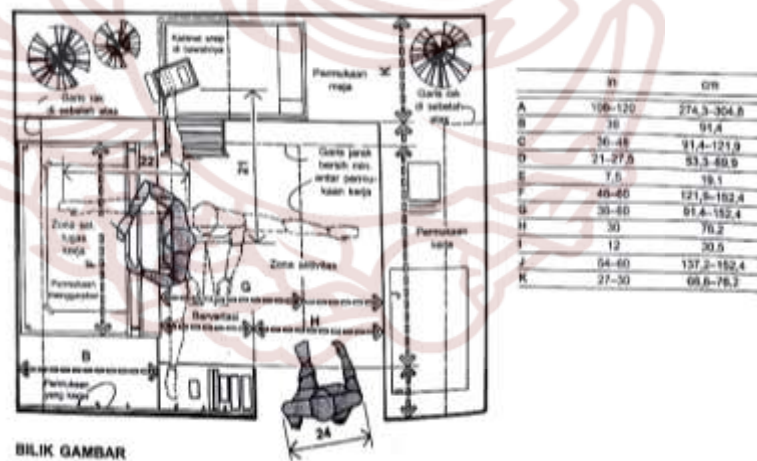
e. Standarisasi pada Marvel Workshop

1) Standarisasi meja kerja tinggi dan rendah



gambar 1. 7. Standarisasi meja kerja tinggi dan rendah
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:265)

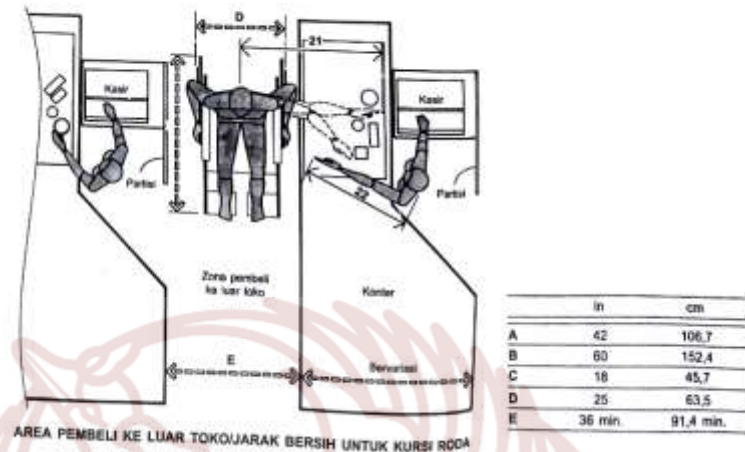
2) Standarisasi bilik gambar



gambar 1. 8. Standarisasi meja kerja tinggi dan rendah
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:265)

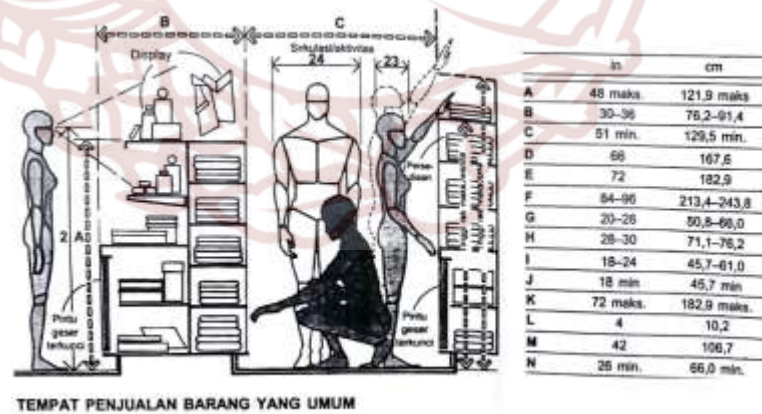
f. Standarisasi pada *Marvel Shop*

1) standarisasi area pembeli



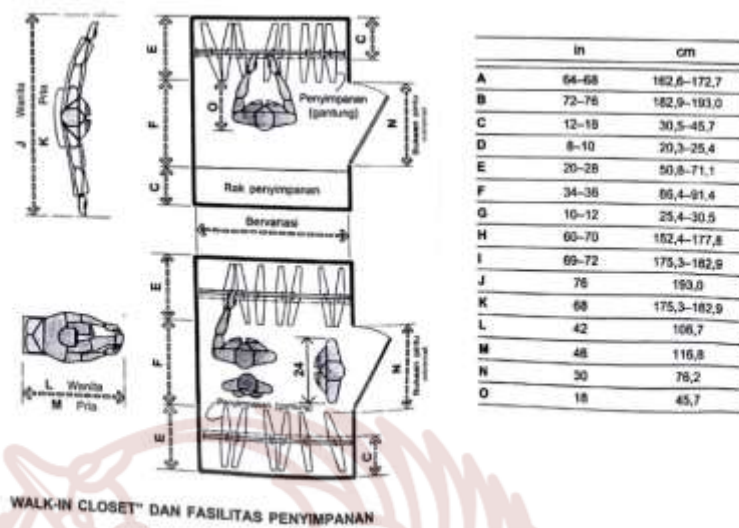
gambar 1. 9 Standarisasi area pembeli ke luar toko
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:208)

2) Standarisasi tempat penjualan barang



gambar 1. 10 . Standarisasi tempat penjualan barang umum
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:204)

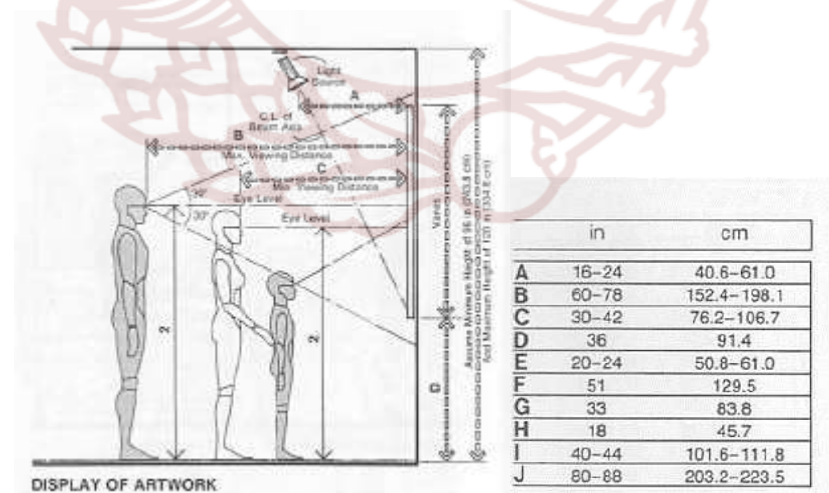
3) Standarisasi *walk in closet*



gambar 1. 11 Standarisasi area pembeli ke luar toko
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:275)

g. Standarisasi pada Marvel Gallery

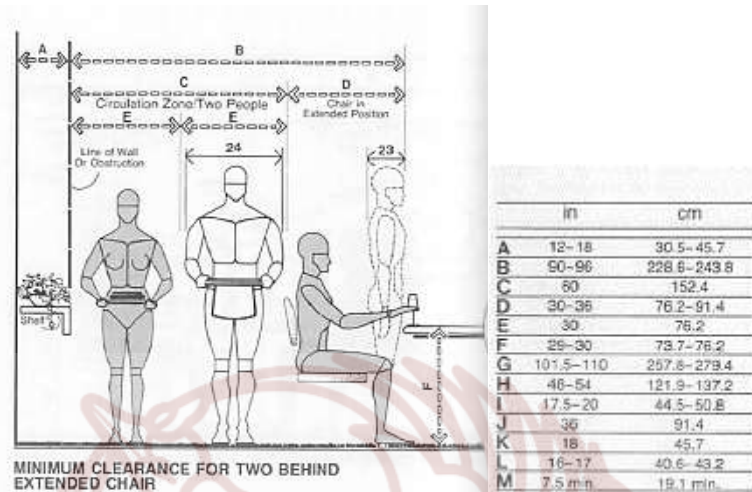
1) Standarisasi *display*



gambar 1. 12 Standarisasi *display Artwork*
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:138)

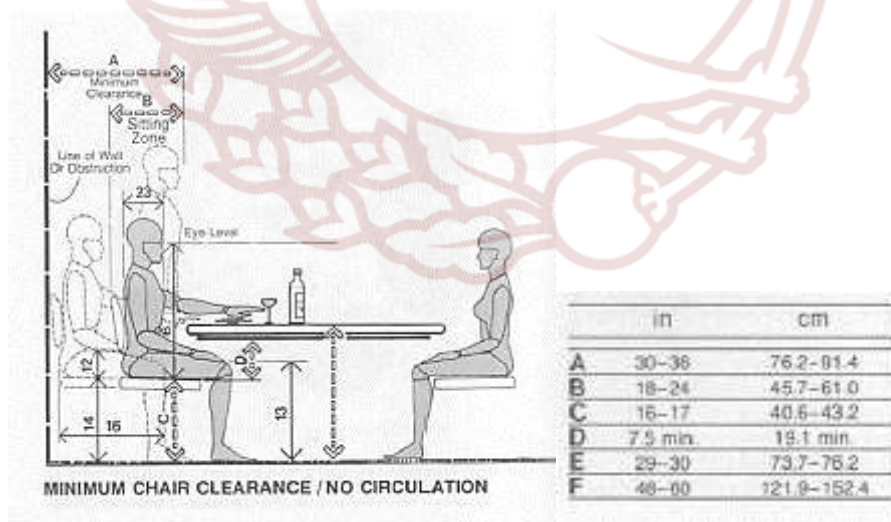
h. Standarisasi pada Cafe

1) Standarisasi jarak minimum untuk dua orang di belakang kursi



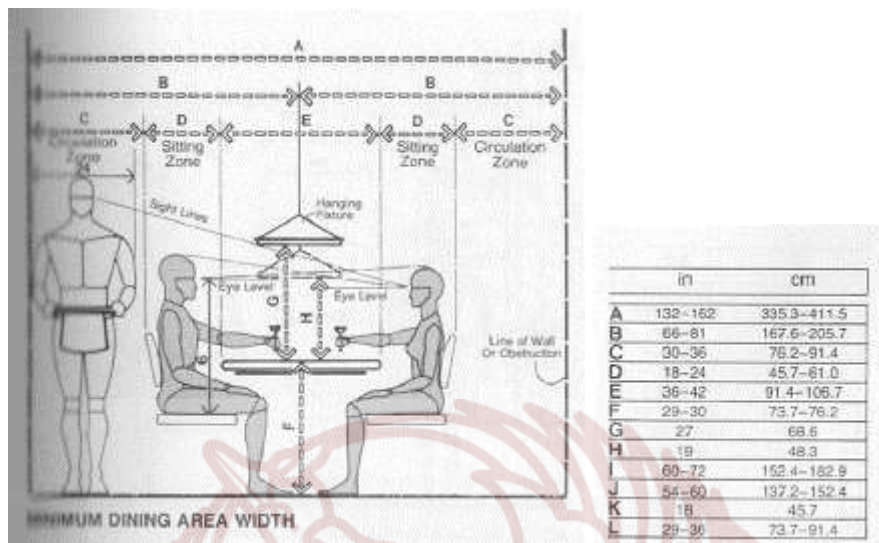
gambar 1. 13 Standarisasi jarak minimum untuk dua orang dibelakang kursi
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:148)

2) Standarisasi Jarak minimum untuk meja tanpa jarak



gambar 1. 14 Standarisasi jarak minimum untuk meja tanpa jarak
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:146)

3) Standarisasi lebar minimum ruang makan



gambar 1. 15 Standarisasi lebar minimum ruang makan
(Sumber: Panero, Zelnik, 1979:147)

3. Pendekatan Estetis

Didalam pendekatan proses perencanaan ini ada juga pendekatan estetis atau keindahan, karena disetiap unsur desain yang dinamakan estetika itu wajib dimiliki. Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.²⁴ dalam estetika sendiri Jika sebuah bentuk mencapai nilai yang betul, maka bentuk tersebut dapat dinilai estetis, sedangkan pada bentuk yang melebihi nilai betul, hingga mencapai nilai baik penuh arti, maka bentuk tersebut dinilai sebagai indah. Dalam pengertian tersebut, maka sesuatu yang estetis belum tentu indah dalam arti sesungguhnya, sedangkan sesuatu yang indah pasti estetis.

²⁴A.A.M. Djelantik, *Estetika: Sebuah Pengantar* (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999), hal. 9.

Terhadap hal ini, tugas tugas yang diberikan pada perkuliahan Nirmana 3 Dimensi adalah bentuk bentuk yang memiliki nilai betul, walaupun pada beberapa tugas tertentu sebagian siswa dapat mencapai nilai indah.

Untuk memahami bagaimana estetika diterapkan pada bidang praktis, yaitu desain interior perlu dilakukan apresiasi terhadap desain-desain yang telah dibuat. Bentuk apresiasi tersebut merupakan proses untuk menafsirkan makna yang terdapat di dalam karya desain dengan mengenal struktur dasar seni rupa berupa unsur dan prinsip seperti garis, bentuk bidang, maupun bangun yang dihadirkan di dalam sebuah desain. Unsur dan prinsip merupakan bentuk yang dapat terasa melalui pancaindra.

Perkembangan dan kebutuhan desain interior saat ini tidak hanya terbatas pada perancangan ruang dalam bangunan sebagai tempat untuk melakukan aktivitas (fungsi) tetapi juga mengandung nilai makna keindahan terhadap ruang yang di desain. Untuk dapat memahami penerapan estetika pada desain interior perlu dilakukan analisis dan kajian terhadap desain-desain yang telah dibuat untuk mendapatkan makna yang terkandung pada desain tersebut.²⁵ Didalam desain sendiri memiliki prinsip yang mengandung hakikat dalam penyusunan, pengorganisasian dan komposisi dari unsur-unsur budaya. Komposisi estetika meliputi: *harmony, contrast, repetition, unity, balance, simplicity, accentuation dan proportion*.²⁶ Elemen – elemen keindahan tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus dipadukan dan digunakan secara total dan menyeluruh, tersusun

²⁵Yunida Sofina, 2013, “Memahami Estetika dari Sudut Pandang Desain Interior” *Journal Binus.*, Vol.6 No. 3 Juni 2015, Hal. 03

²⁶Dharsono Sony Kartika, Pengantar Estetika, (Bandung: rekayasa, 2014) hal 100-117

dalam suatu kesatuan. Perpaduan warna dinding, kursi, lantai dan sebagainya beserta psikologi yang terkandung didalamnya akan ikut mempertegas fungsi ruang.²⁷

Dalam proses perencanaan *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta ini memiliki pendekatan estetis di peroleh dari gaya dan tema sebagai berikut:

a. Tema

Penulis berencana akan menggunakan tema Iron man, Ironman sendiri merupakan salah satu tokoh dari Marvel Cinematic Universe yang sangat menonjol dan memiliki peran utama di group superhero yakni *TheAvenger* sebagai tema utama dalam perencanaan ini dipilih karna alasan tersebut.

b. Gaya Modern

1) Pengertian

Arsitektur gaya modern disini memiliki pengertian tersendiri terhadap awal perkembangannya dimulai. Sering perkataan arsitektur modern dikaitkan dengan sesuatubentuk yang maju, suatu peningkatan perkembangan atau sesuatu baru yang digemari. Charles Jenks, dalam bukunya yang berjudul *Gerakan Arsitektur Modern* telah mengatakan bahwa:

“arsitektur gaya modern adalah keberanian tindakan merombak konsep-konsep lama, memadukan kenekaragaman gaya, tradisi

²⁷ J.Pamudji Suptandar, Disain Interior “*Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*”, (Jakarta : Djambatan, 1999), hal 16

menjadi sesuatu yang baru yang prosesnya berpijak pada aspek fungsi, material, ekonomi dan sosiologi”²⁸

Gaya Interior ini memiliki cerminan tersendiri dalam kebebasan manusia berkehidupan dan berkarya, motto para pengusung peradaban dan arsitektur ini sendiri adalah fungsionalisme. Periode sejarah perkembangan modern ini memiliki perbedaan sudut pandang tentang jiwa dan periode pertengahan. Ada dua hal terpenting yang menandai perwujudan munculnya gerakan ini yakni dengan runtuhnya orientasi gereja dan menguatnya otoritas ilmu pengetahuan (sains).²⁹ Salah seorang arsitek generasi baru dalam arsitektur modern, yang berkembang dalam Werkbund Jerman, adalah Walter Gropius (1883-1969). Pada tahun 1919, di Weimar, ia mendirikan *Bauhaus* (arti Bauhaus: ‘house of the construction’), sebuah lembaga pendidikan yang menyatukan seniman lukis dan patung, pengrajin, dan arsitek. Tidak seperti Ecole des Beaux Arts yang bertahan hampir selama 140 tahun, Bauhaus hanya bertahan 14 tahun. Namun sekolah ini pengaruhnya cukup mendunia dalam waktu yang cukup lama.³⁰

2) Karakteristik

Berikut adalah karakteristik dari bangunan bergaya Modern (Brunner T.

DKK, 2013) :

²⁸ Jencks, Charles, 1982, *Modern Movement in Architecture*, Ringwood, Va, Australia; Penguin Rooks Ltd, hal. 11.

²⁹ Ashadi, ashadi. “*Peradaban dan Arsitektur Modern*”, (Jakarta, Arsitektur UMJ Perss, 2017) Hal.2

³⁰ Ashadi, ashadi. “*Peradaban dan Arsitektur Modern*”, (Jakarta, Arsitektur UMJ Perss, 2017) Hal.92

- 1) Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis. □
- 2) Penggunaan material dan bahan pada bangunan arsitektur modern tidak terlepas dari unsur fungsional, dimana bahan dan material yang digunakan harus mendukung fungsi bangunan secara keseluruhan.
- 3) mengikuti fungsi, sehingga bentuk menjadi monotone karena tidak diolah.
- 4) Anti ornamen, menganggap ornamen yang ada pada bangunan tidak memiliki fungsi baik secara struktur maupun non struktur, sehingga ornamen dihilangkan dan dianggap suatu kejahatan dalam desain.
- 5) Penekanan elemen vertikal dan horizontal masih berhubungan dengan penggunaan ornamen yang dianggap sebagai suatu kejahatan, maka bangunan-bangunan dengan langgam Arsitektur Modern menggunakan penekanan elemen vertikal dan horizontal pada bangunannya sebagai pengganti ornamen, guna menambah estetika dan keindahan bangunan
- 6) Ekspresi terhadap struktur sebagai elemen arsitektur yang memberikan bentuk kepada tampak bangunan, sehingga menciptakan ruang pada kulit bangunan. Hal ini lebih dikenal dengan istilah *Skin and Bone*. Skin and bone merupakan salah satu ide desain dari langgam Arsitektur Modern yang mengedepankan kepolosan dan kesederhanaan dalam olah bentuk bangunan dengan cara menonjolkan struktur bangunan.

- 7) Semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
- 8) Tidak memiliki suatu ciri individu dari seorang arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya.
- 9) Jenis bahan/material yang digunakan diekspose secara polos, ditampilkan apa adanya. Terutama bahan yang digunakan adalah beton, baja dan kaca.
- 10) Nihilisme, penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simple, bidang-bidang kaca lebar. Tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan aslinya.
- 11) Menyederhanakan bangunan sehingga format detail menjadi tidak perlu.
- 12) Bangunan Arsitektur Modern menganut paham *form follow function* dimana bentuk yang dihasilkan mengikuti fungsi dari bangunan³¹

4. Pendekatan Teknis

Pendekatan teknis dalam perencanaan ini adalah teknik akustik audio di dalam ballroom. Karena pada pembuatan interior ballroom memerlukan beberapa pendekatan teknis akustik seperti pemilihan bahan maupun material maka ada beberapa hal yang harus ditinjau sebelum merancang interior ballroom itu sendiri.

³¹ Brunner T. Dkk, (2013), *Kajian Penerapan Arsitektur Modern pada bangunan Roger's Salon, Clinic, Spa and Wellness Center Bandung*. Reka Raksa, Vol: 1, Hal.18

Bahan – bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik atau yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang – ruang bising dapat diklasifikasikan menjadi:

1) Bahan berpori – pori

Bahan berpori komersial dapat dibagi dalam tiga kategori yaitu :

- a) Unit akustik siap pakai
- b) Plesteran akustik dan bahan yang disemprotkan
- c) Selimut (isolasi) akustik
- d) Karpet dan Kain³²

2) Penyerap panel atau penyerap selaput

Penyerap panel atau selaput yang tidak dilubangi mewakili kelompok bahan– bahan penyerap bunyi yang kedua. Diantara lapisan – lapisan dan konstruksiauditorium penyerap panel berperan pada penyerapan frekuensi rendah. Bahan penyerap panel antara lain panel kayu dan *hardboard*, *gypsum board*, langit –langit plesteran yang digantung, plesteran berbulu, plastic board tegar, jendela,kaca, pintu, lantai kayu dan panggung, dan pelat – pelat logam (radiator).³³

3) Resonator rongga (atau *Helmholtz*)

Resonator rongga atau *Helmholtz*, terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding – dinding tegar dan dihubungkan oleh lubang atau celah sempit ke ruang sekitarnya, dimana gelombang bunyi

³² Leslie L.Doelle, Akustik Lingkungan, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1986), hal. 34 – 37

³³ Leslie L.Doelle, Akustik Lingkungan, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1986), hal. 39

merambat.³⁴ Resonator rongga menyerap energi bunyi maksimum pada daerah pita frekuensi rendah yang sempit. Suatu poci atau botol kosong juga berfungsi sebagai resonator rongga, akan tetapi penyerapannya yang maksimum terbatas pada pita frekuensi yang sempit, artinya resonator ini sangat selektif dalam penyerapannya. Resonator rongga dapat digunakan sebagai unit individual, resonator panel berlubang dan resonator celah.³⁵

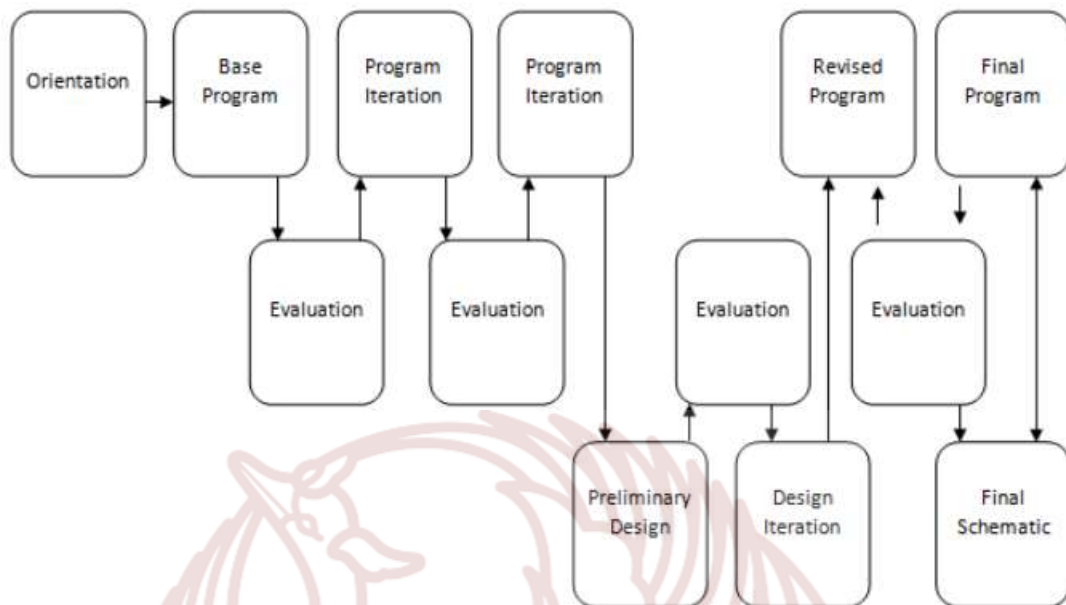
G. Metode Perencanaan

Dalam penggunaan metode pemrograman desain di *Marvel Creative Hub* ini menggunakan metode pemrograman milik Kurtz. Model Kurtz menekankan pemrograman pada sisi kualitatif dari pada kuantitatif, meskipun tetap mempertimbangkan kedua aspek tersebut. Sehingga bangunan yang cocok adalah yang memiliki tingkat kompleksitas yang lumayan besar dan menonjolkan kualitas daripada jumlah desain bangunan. Juga tidak mementingkan kecepatan dalam pembangunan, serta melakukan literasi pada setelah pemrograman keseluruhan sehingga tidak perlu dan tidak dapat cepat dalam melakukannya. Bangunan yang cocok menggunakan metode ini adalah bangunan publik yang memiliki orientasi filosofis.

³⁴ Leslie L.Doelle, *Akustik Lingkungan*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1986), hal. 40

³⁵ Leslie L.Doelle, *Akustik Lingkungan*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1986), hal. 40

bagian 1. 2 Tahapan proses pemrograman Kurtz
(Sumber: www.prezi.com)



Dalam metode pemrograman model Kurtz sendiri memiliki 4 tahapan, yakni:

1. Tahap Orientasi (*Orientation*)

Merupakan tahap pengkajian filosofi, kegiatan – kegiatan dan tujuan yang ingin dicapai oleh klien berdasarkan konsultasi dengan klien.

2. Tahap Pembuatan Program Dasar (*Base Program*)

Merupakan tahap pengkajian kebutuhan klien, kajian alternatif pendukung dan rencana awal program yang terdiri dari organisasi bangunan, area aktifitas, hubungan dan ukuran ruang.

3. Pengulangan Pemrograman (*Iterative Programming*)

Merupakan tahap penyajian program dasar kepada klien, arsitek membuat rencana program baru berdasarkan masukan dari klien, mengulangi, dan merevisinya sampai tercapai kesepakatan.

4. Desain (*Design as Feedback*)

Proses yang dilakukan adalah mengembangkan desain skematik yang dilakukan setelah proses pengulangan terakhir dari pemrograman. Akan dilakukan revisi secara terus menerus hingga tercapainya kesepakatan.³⁶

Dalam pemrograman Kurtz tampak lebih panjang dan tidak linear karena terdapat tahap evaluasi yang memproses pengulangan sampai tercapai kesepakatan. Sehingga lebih rumit dan panjang maka dari itu Keberadaan proses perancangan dalam pemrogramannya dan hasil rancangan menentukan perbaikan program dan final program sehingga hasilnya menjadi rancu dan memungkinkan terjadi desain tunggal dengan kata lain hasil pemrograman hanya berupa penyelesaian bukan set alternatif usulan.

Hal itu dikarenakan Klien terlibat pada proses desain dan final desain sehingga lebih rumit dan lama. Namun pada pemrograman Kurtz cocok untuk proses perancangan bangunan yang lebih lama. Seperti: apartemen, rumah, hotel dan lain-lain. Namun dalam pemrograman Kurtz sendiri memiliki beberapa kelemahan dan kekurangan, diantaranya:

³⁶ Sudarman, Riastika. 2012. *Metode Pemrograman Kurtz*. [Online]. Tersedia di: https://prezi.com/mwcb_ecsmmse/metode-pemrograman-farbstein/ pada 24 April 2018

Kekuatan

1. Proses desain diikutsertakan dalam proses pemrograman, dimana desain sebagai respon langsung dari program tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode ini mementingkan kualitas.
2. Adanya *feedback* yang menunjukkan upaya pengkajian tahap-tahap sebelumnya yang tidak sesuai kemudian dilakukan pemrograman ulang.
3. Memerlukan *base program* sehingga bangunan harus memiliki standar yang telah ada.

Kelemahan

1. Metode pemrograman Kurtz sangat rumit dan panjang.
2. Evaluasi yang diadakan hanya berupa penyelesaian masalah dari desain awal dan alternative desain sulit dimunculkan.
3. Kemungkinan klien akan berubah pikiran pada pertengahan tahap perancangan sehingga akan memperlambat proyek.³⁷

H. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini tercantum latar belakang masalah yang akan menceritakan kenapa perlunya *Marvel Creative Hub* yang berada di Jakarta dirancang. Dan juga pada bab ini juga akan perumusan masalah merupakan pokok dari masalah yang dihadapi, tujuan, manfaat, sasaran desain, originalitas karya dan sistematika penulisan.

³⁷Sudarman, Riastika. 2012. *Metode Pemrograman Kurtz*. [Online]. Tersedia di: https://prezi.com/mwcb_ecsmmse/metode-pemrograman-farbstein/ pada 24 April 2018

BAB II: KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

Dalam bab ini akan berisi ulasan tentang teori yang mendukung proses pengumpulan, pengolahan dan analisis data yang akan menjadi bahan acuan dalam menjadi alternatif pemecahan masalah dalam hal ini berisi tentang landasan teori.

BAB III: PROSES DESAIN/METODE DESAIN

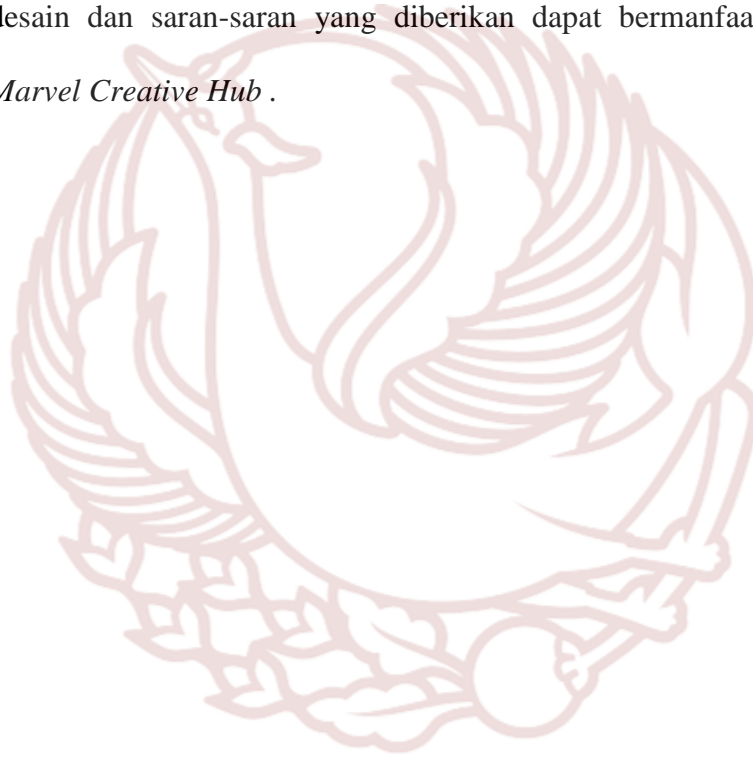
Akan berisi tentang tahapan proses pembuatan desain dan proses analisis alternatif desain terpilih yakni gambar kerja dan desain 3D. Diawali dengan pengumpulan data-data potensi komunitas yang dihimpun. Baik dari hasil pengamatan, survey, hasil wawancara, berbagai sumber literatur kepustakaan maupun online. Setelah data data yang dikumpulkan terkumpul maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis. Data tersebut jika sudah diolah akan berupa *Site Plan, Layout* struktur Organisasi, Tugas Pokok Fungsi Operasional, Aktivitas Pengguna, Kebutuhan Ruang, Besaran Ruang, Hubungan antar ruang, organisasi ruan, *Zoning Grouping*, Sirkulasi, unsur pembentuk ruang, unsur pengisi ruang dan pengkondisian ruang. Analisis data dilakukan untuk melengkapi konsep desain interior “*Marvel Creative Hub* ” khusus yang diharapkan maupun mewujudkan kegiatan pengunjung, pengelolaan tempat guna terciptanya desain yang akan ditransformasikan ke dalam gambar kerja dan didesain 3D.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan hasil desain yang berkaitan dengan kejujuran desainer, tentang kelebihan dan kekurangan yang perlu disampaikan kepada calon pengguna sebagai salah satu informasi penting tentang karyanya apabila karyanya nanti akan direalisasikan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir atau bab penutup yang berisikan tentang kesimpulan atas semua proses yang menjelaskan hasil dari konsep desain dan saran-saran yang diberikan dapat bermanfaat bagi *interior Marvel Creative Hub*.



BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Tinjauan Data Literatur dan Objek Perancangan

1. Tinjauan Objek Perancangan

a. Pengertian Objek Perencanaan

Perancangan interior adalah salah satu cabang dari ilmu rancang bangun atau arsitektur yang perkembangannya cukup pesat di Indonesia³⁸. Dalam perencanaan Desain Interior sendiri setiap perencana harus membuat pemecahan masalah yang ditemukan didalam keterkaitan masalah fisik maupun non fisik. Masalah fisik berkaitan dengan kondisi ruang yang terdiri atas unsur lantai, dinding, plafon, perabot, utilitas seperti jendela untuk memasukan cahaya alam, ventilasi untuk mengalirkan udara alami, pintu untuk mengakses hubungan antar-ruang, mekanikal dan elektrikal seperti saluran perlistrikan dan pemipaan. Masalah non fisik berkaitan dengan faktor manusia seperti kondisi psikologis, sosial dan budaya yang membentuk persepsi-persepsi dan perasaan terhadap suasana ruang tertentu.³⁹ Setelah mengetahui beberapa tahapan konseptual dalam pemecahan masalah perancangan Desain Interior selanjutnya adalah mengetahui jenis objek perencanaan yang akan

³⁸ Andie A. Wicaksono, Endah Tisnawari. *Teori Interior*. Jakarta: 2014. Hal. 3

³⁹ Margolin, Victor and Richard Buchanan, *The Idea of Design. A Design Issues Reader*(London: The MIT Press, 1995), Hal.47

diambil. Dalam judul perencanaan yang diambil oleh penulis sendiri mengambil objek perencanaan *Creative HUB*.

Menurut *Creative HubKit* sendiri *Creative Hub* adalah suatu tempat baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang Kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.⁴⁰

Definisi ini akhirnya diusulkan oleh *British Council* pada tahun 2016 setelah beberapa tahun bekerja dan melalui HUB di seluruh dunia. Istilah ini menandai pergeseran baru dalam sektor budaya, yaitu di mana ruang menjadi lebih dari sekadar tempat berkumpul untuk komunitas dan tempat kreatif dan inovatif. Sekarang telah berubah menjadi perantara dalam sektor strategis, yaitu ekonomi kreatif dan digital. Sementara itu, ruang *coworking* mulai muncul sekitar tahun 2010, dengan koma. ID, Code Margonda dan *Co & Co* sebagai pionir dari bisnis yang sedang mekar ini. Ini adalah ruang awal yang menciptakan permintaan awal dan kesadaran pasar. Ini juga menandai perubahan dalam model bisnis untuk pemilik kantor pribadi dan pemilik properti. Ketika generasi muda Indonesia mulai merangkul start-up booming dan mendorong sektor TI ke

⁴⁰ Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.

depan, kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya, yang melihat lonjakan ruang coworking.⁴¹

Dalam permasalahan ini lah *creative hub* muncul dan berkembang dari mulai banyaknya komunitas yang hanya memiliki kegiatan berkumpul, lalu *creative hub* menjadi wadah terhadap hal tersebut yakni mulai dari elemen masyarakat maupun seluruh komunitas kreatif seperti fotografi, arsitektur, desain interior, hand craft, art dll yang memiliki kegiatan seperti diskusi, workshop, seminar dll. Perbedaan antara *Marvel Creative Hub* dengan *Creative Hub* lainnya adalah pada perencanaan ini akan difokuskan kepada kebutuhan Objek komunitas Marvel nya itu sendiri yang nantinya akan menjadi fokus dari kebutuhan perencanaan.

Perencanaan yang dibuat oleh penulis ini merupakan sebuah wadah atau fasilitas yang disediakan untuk orang-orang pecinta superhero Marvel baik dari komunitas maupun masyarakat luas. Selain bertujuan sebagai wadah perkumpulan fasilitas yang disediakan *Marvel Creative HUB* ini memiliki fasilitas yang bersifat pusat perkumpulan, bisnis dan juga sebagai ajang pengenalan/ promosi Superhero *Marvel Cinematic Universe* kepada masyarakat luas.

Dalam pengelompokan jenis *Creative Hub* ini dibagi menjadi beberapa macam sesuai dengan fungsinya, yaitu *Creative space*, *maker space* dan *workspace*.

⁴¹ Siregar, J., & Sudrajat, D. (2016). “*Enabling Spaces: Mapping Creative hubs in Indonesia*”. UK.British Council. Hal 32

Contoh *creative space* : ruang mes 56, Lawang Wangi, Ruang rupa

Contoh *coworking space* : conclave, Co and Co, Impala

Contoh *makerspace* : fablab, Makedonia, Indoestri

1) *Creative space*

Creative Space Ini biasanya dimulai dan dijalankan oleh individu dan kolektif prakarsa seni, menempati berbagai bentuk ruang dengan tujuan untuk menyediakan ruang fisik untuk memproduksi, menampilkan atau menyimpan karya seni sambil membangun nilai-nilai komunitas di sepanjang jalan. Sebagai tujuan awal utamanya adalah menyediakan ruang untuk tujuan komunitas, ruang paling kreatif berakar kuat di komunitas mereka dan jarang didukung oleh model bisnis yang ketat.

2) *Coworking Space*

Coworking Space memiliki fungsi yang berbeda. Mereka tidak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja, tetapi merupakan penyelenggara komunitas dan individu yang mencari kolaborasi dan coproduction. Dalam konteks Indonesia, pada dasarnya mereka memperluas cara kolaborasi dan sifat masyarakat ke dalam ruang publik yang terlihat lebih 'formal'.

3) *Makerspace*

Maker Space memiliki berbagai karakteristik dasar ruang yang sama dengan coworking, seperti ruang yang disediakan untuk berkolaborasi

dan membuat bersama secara publik. Perbedaan utama di sini adalah bahwa pembuat memiliki alat khusus (misalnya, printer 3D, mesin pemotong, dll.) untuk benar-benar menghasilkan alat, sedangkan ruang coworking biasanya hanya menyediakan peralatan kantor. Ini berarti bahwa produsen umumnya juga memiliki area kerja yang lebih besar dan menyediakan program dengan fokus pada produk kerajinan.

Masalahnya sekarang terletak pada pergeseran ruang persepsi coworking yang sekarang ditandai oleh kepentingan ekonomi atau murni komersial, dengan beberapa 'kantor pribadi' seperti *Regus*, atau *Cubicle* di Surabaya, menyebut diri mereka sebagai ruang *coworking* meski belum tentu menawarkan pengalaman kolaboratif dan rasa komunitas.⁴²

Creative Space juga dikelompokkan berdasarkan bentuk usahanya, antara lain :

- a) Struktural : bentuk Struktural ini kemudian dibagi lagi menjadi 2 jenis yaitu *Creative Space* yang dibentuk atas dasar Profit /Private dan atas dasar Non-Profit/social.
- b) Sektor : bentuk Sektor ini kemudian dibagi lagi menjadi 2 jenis yaitu *Multidisciplinary Creative Space* (gabungan beberapa jenis komunitas dalam satu tempat baik itu di bidang kreatif, teknologi, budaya, sosial dan bisnis) dan *Creative Space Spesifik (Games Hub, Tech Hub)*.

⁴² Siregar, J., & Sudrajat, D. (2016). "Enabling Spaces: Mapping Creative hubs in Indonesia". UK.British Council. Hal 54

- c) Pelayanan : bentuk Creative Space ini menawarkan pelayanan fasilitas yang lengkap mulai dari ruangan hingga event / kegiatan.⁴³

b. Klasifikasi Objek Perencanaan

Menurut laporan penelitian pada tahun 2017 yang berjudul *Building a Learning Programme For Creative Hubs* mengartikan bahwa *Creative Space Hub* kreatif adalah sebuah bagian dari gerakan di seluruh dunia, yang mendukung komunitas kreatif untuk berkolaborasi, berkreasi, dan berkembang. Mereka melakukan ini melalui aktivitas kewirausahaan yang luas, bersidang, kerja keras dan tekad yang keras.⁴⁴

Creative Hub jumlahnya meningkat dengan cepat dan menjadi pemain penting dalam mendukung komunitas kreatif secara global. Untuk saat ini tidak ada penawaran pembelajaran yang melayani kebutuhan pemimpin kreatif secara langsung. Dengan ini sebagai salah satu prinsip utama.

Banyak manajer *coworking* menyadari bahwa pentingnya menghubungkan dan berkolaborasi bersama. Oleh karena itu, mereka memutuskan untuk membuat asosiasi. Dengan kata-kata mereka sendiri, *Coworking* Indonesia berfungsi sebagai 'kumpulan sumber daya, keahlian, pengetahuan, dan peralatan, yang dapat diakses oleh para praktisi *coworking* melalui kolaborasi, konektivitas, dan berbagi untuk

⁴³ Putu Rahayu , “ketertarikan publik terhadap creative space”. Temu Ilmiah IPLBI 2016., 30 November 2016, Hal 7.

⁴⁴ Nesta Hivas. (March 2018) “*Building a Learning Programme for Creative Hubs*”. UK.Nesta. Hal.8

mendukung ekonomi kreatif melalui kewirausahaan'. Asosiasi ini dibangun di atas lima nilai utama, kolaborasi, berbagi, kepemimpinan & bimbingan, keberlanjutan, dan semangat.⁴⁵

Coworking Indonesia diprakarsai oleh beberapa praktisi rekan kerja di *Coworking coferece*, yang diselenggarakan di Bali, Februari 2016. Tidak hanya bertujuan untuk menciptakan kolaborasi di kalangan praktisi *coworking*, *Coworking* Indonesia juga bertujuan untuk memperluas jaringan mereka ke dalam industri kreatif dan *start-up* yang lebih besar. Karena budaya *coworking* perlu lebih dikenal di Indonesia. para praktisi percaya bahwa ruang *coworking* memiliki potensi tumbuh di kota besar yang memiliki potensi kreatif dan startup.

Hadir dengan misi kolaborasi, mendorong *Coworking* Indonesia untuk membangun jaringan yang baik dengan para pekerja yang bekerja di seluruh Indonesia, industri dan pemerintah. Oleh karena itu, mereka bertujuan untuk memberikan dukungan kepada komunitas *coworking space* di Indonesia melalui pengetahuan dan berbagi jaringan. *Coworking* Indonesia juga memainkan peran sebagai perwakilan ruang kerja dalam kemitraan dengan pemerintah dan menyampaikan visi mereka kepada investor dan perusahaan untuk mendapatkan dukungan.

Untuk mengimplementasikan visi mereka menjadi tujuan yang dapat diandalkan, *Coworking* Indonesia memulai dua program utama:

^{45 45} Siregar, J., & Sudrajat, D. (2016). "*Enabling Spaces: Mapping Creative hubs in Indonesia*". UK.British Council. Hal 22

tahunan dan reguler. Ada dua acara besar dalam setahun, yaitu Temu *Coworking* Indonesia dan *Cowork Fest*. Mereka baru saja memulai Temu Coworking Indonesia pada Mei 2017, yang diselenggarakan oleh *Co & Co Coworking Space* di Bandung. Acara ini dihadiri oleh lebih dari 70 ruang kreatif (termasuk ruang coworking dan ruang pembuat) di seluruh Indonesia. Sebagai asosiasi, Coworking Indonesia membahas beberapa isu terkait budaya coworking di Indonesia, pendidikan pasar, sumber daya manusia, dan strategi bisnis untuk menjaga industri coworking tumbuh dan berkelanjutan.⁴⁶

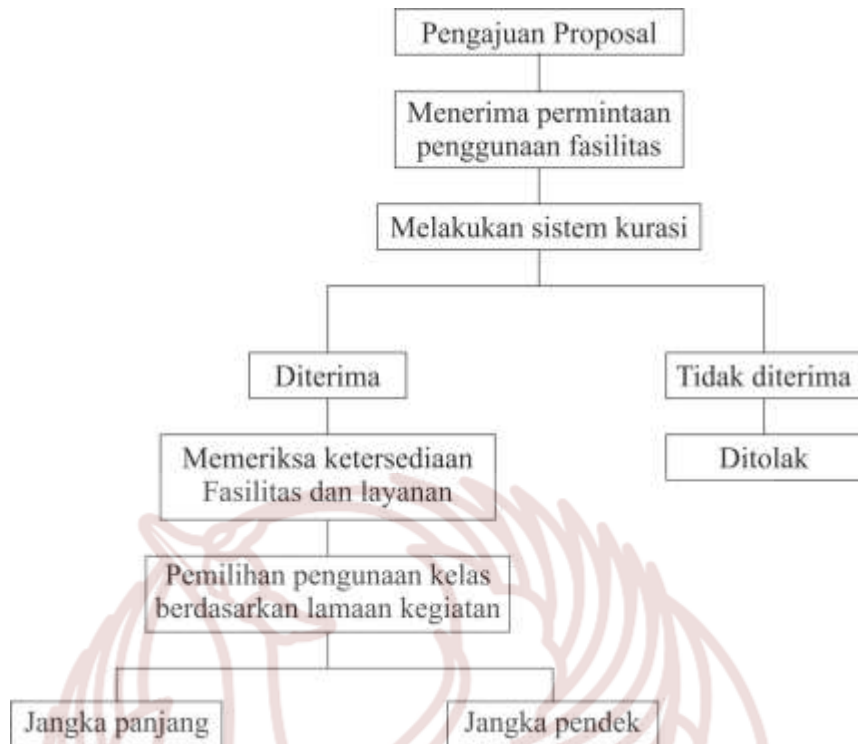
c. Sistem Pelayanan

1) Sitem pelayanan pada Rekan komunitas

Sistem pelayanan yang digunakan *Marvel Creative Hub* ini menggunakan sistem reservasi, dimana Semua pengunjung yang datang di *Marvel Creative Hub* dapat langsung datang ke tempat informasi untuk menanyakan mengenai informasi penggunaan tentang kegiatan workshop, pameran dan penggunaan tempat sesuai jadwal dan syarat yang telah ditentukan oleh pengelola *Marvel Creative Hub*.

⁴⁶ Siregar, J., & Sudrajat, D. (2016). “*Enabling Spaces: Mapping Creative hubs in Indonesia*”. UK.British Council. Hal 33

bagan 2. 1 Sistem Pelayanan pada Marvel Creative Hub



a) Pengajuan Proposal

Adalah kegiatan dimana pengguna fasilitas Marvel Creative Hub yakni pengguna umum ataupun rekan komunitas membuat susunan proposal kegiatan yang diajukan pada pihak pengelola usaha.

b) Menerima permintaan penggunaan fasilitas

Pengajuan proposal yang telah dilakukan rekan komunitas akan diterima oleh pihak pengelola yang nantinya akan dilihat susunan acara dan kegiatan yang ada dimana pada tahap selanjutnya pihak pengelola akan menghubungi rekan komunitas sebagai proses lanjutan

c) Melakukan sistem kurasi

Adalah kegiatan dimana rekan komunitas dan pihak pengelola bertatapapan secara langsung untuk menjelaskan secara detail dari keseluruhan rangkaian acara yang dibuatnya dan nantinya akan menggunakan fasilitas yang ada sesuai kebutuhan yang ada.

d) Diterima dan memeriksa ketersediaan fasilitas dan layanan

Adalah tahapan dimana pihak pengelola memutuskan bahwa proposal kegiatan yang dibuat oleh rekan komunitas dapat diterima atau tidak. Setelah melakukan putusan diterima, maka langkah selanjutnya adalah memeriksa ketersediaan fasilitas dengan menyesuaikan tanggal penggunaan fasilitas ruang yang kosong.

e) Pemilihan penggunaan kelas berdasarkan lama kegiatan

Adalah tahapan dimana rekan komunitas memilih penggunaan fasilitas berdasarkan lama kegiatan yang ada. Marvel creative Hub sendiri memilah penggunaan kelas berdasarkan lama kegiatan dibagi menjadi 2 yakni kelas pendek dimana rekan komunitas bisa menggunakan fasilitas yang ada dengan menyesuaikan kegiatannya secara periode maksil 2 minggu dan kelas panjang dimana periode pelatihan atau acara yang dilakukan selama 3bulan dengan jangka waktu kegiatan 1minggu 3x pertemuan.

2) item pelayanan makanan pada area *Ballroom*

Marvel Creative Hub memiliki fasilitas *Ballroom* dimana pada area ini harus menyediakan area untuk penyedia fasilitas makanan dikala waktu

istirahat. Pengelola dari *Marvel Creative Hub* sendiri tidak memberikan fasilitas khusus pada makanan tersebut karna pada sistem pelayanan makanan disini menggunakan jasa layanan catering dimana rekan komunitas nantinya yang mengatur dan mengelola sendiri layanan catering dengan menggunakan fasilitas atau area yang ada dengan menyesuaikan area pada ballroom tersebut.

Jasa boga ataupun yang dikenal lebih dengan nama *catering* adalah istilah umum untuk wirausaha yang melayani pemesanan berbagai macam kebutuhan masakan siap saji baik pesta maupun untuk penunjang kebutuhan suatu instansi.⁴⁷ Jenis atau macam-macam dari industri boga sendiri memiliki macam-macam nya, yakni:

a) Private Catering

Adalah perusahaan catering profesional yang menghasilkan jasa private catering yang mana terdapat pramusaji yang selalu siap untuk memberikan layanan pada sebuah meja makan.

b) Catering Prasmanan

Adalah yang paling terkenal di masyarakat. Catering prasmanan menyediakan makanan di meja prasmanan dan pihak catering biasanya ada yang turut berada di meja untuk menyajikan makanan, tetapi ada juga pihak catering yang hanya berperan dibalik layar yakni hanya mengatur penyediaan makanan dalam sebuah acara saja.

⁴⁷ WIKIPEDIA JASA BOGA

c) *Self service catering*

Jenis catering yang satu ini memberikan kesan mewah yang bisa diperoleh dalam pelayanan, tapi juga bisa sekaligus menekan dana yang diperlukan. Dalam layanan ini pihak catering hanya akan menyediakan masakan maupun perlengkapan makan untuk pemesan.

d) *Catering dine-in*

Pelayanan jenis ini menjadikan anda bisa merasakan bagaimana restoran ada di rumah. Catering dine-in ini lebih cocok untuk acara yang formal dan mengundang banyak tamu.

2. Persyaratan Interior Objek Perencanaan

a. Grouping dan Zoning

Grouping Zoning merupakan pengelompokan area atau ruang pada sejumlah aktivitas yang terjadi di dalam ruang tersebut. Penentuan grouping dan zoning ruang berdasarkan zona dan pengelompokan ruang pada sejumlah aktivitas yang sudah direncanakan. Kemudian akan dianalisis dalam rangka menentukan pengelompokan ruang (grouping dan zoning ruang). Pengelompokan ruang berdasarkan kesamaan aktivitas atau skala kepentingan aktivitas yang dapat digabung, di dekatkan atau berjauhan (tidak berhubungan sama sekali. Zoning adalah pendaerahan ruang berdasarkan zone public, privat, semi privat (semi public), dan servis serta area atau daerah sirkulasi.⁴⁸

⁴⁸ Joko Budiwiyanto, Bahan Ajar Desain Interior I (Surakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta, 2012), hlm. 39

b. Organisasi Ruang

organisasi ruang yang baik dapat memudahkan aktivitas dalam hubungan antar ruang tersebut. Ada beberapa jenis organisasi ruang, yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan, dengan memperhatikan faktor-faktor berikut: ⁴⁹

- 1) Pengelompokan fungsi ruang
- 2) Hirarki ruang
- 3) Kebutuhan pencapaian, pencahayaan dan arah pandangan

Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan. Bentuk organisasi dapat dibedakan antara lain sebagai berikut:⁵⁰

c. Sirkulasi

1) Pengertian

Jalan sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat menghubungkan ruang-ruang bangunan atau suatu deretan ruang dalam maupun luar, bersamaan.⁵¹

2) Konfigurasi alur gerak

Semua alur gerak (jalan) baik untuk pengguna, kendaraan, barang ataupun layanan memiliki sifat yang berbeda beda. Sifat konfigurasi jalan mempengaruhi atau sebaliknya dipengaruhi oleh pola organisasi ruang yang akan dihubungkan. Ada beberapa bentuk konfigurasi gerak sirkulasi, yaitu:

⁴⁹ J. Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 112

⁵⁰ J. Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 112-114

⁵¹ Francis D.K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior*. (Jakarta: Erlangga, 1996) Hal. 246

a) Linier

Semua jalan adalah linier, satu arah. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur perorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melekung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang dan membentuk kisaran.

b) Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti sebuah pusat, titik bersama.

c) Spiral

Bentuk spiral adalah suatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.

d) Grid

Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar.

e) Network

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik tertentu dalam sebuah area ruang.

f) Komposit

Pada kenyataanya sebuah bangunan memiliki suatu kombinasi dari pola-pola di atas. Untuk menghindarkan terbentuknya suatu orientasi yang membingungkan, suatu susunan hirarkis di antara jalur-jalur

jalan bisa dicapai dengan membedakan skala, bentuk dan panjangnya.⁵²

3) Bentuk Ruang Sirkulasi

- a) Tertutup, membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.
- b) Terbuka pada salahsatu sisi, memberikan kontinutas visual/ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan.
- c) Terbuka pada kedua sisinya, menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

d. Layout

Perancangan layout merupakan salah satu yang terpenting dalam mendesain karena dapat mendukung segala aktifitas kegiatan yang dilakukan. Dasar pertimbangan fungsi dan kebutuhan aktifitas manusia adalah tujuan konsep perancangan layout, sehingga penataan layout harus mempertimbangkan dari aktifitas kebutuhan mebel, besaran ruang dan kapasitas, bentuk ruang, penentuan tata letak perabot, pintu masuk dan sirkulasi, *unity*, serta pembagian ruang agar pengguna merasa aman dan nyaman.

Layout furniture atau peletakan furniture didasarkan atas pertimbangan daerah aktif dan pasif.⁵³ dasar penataan ataupun

⁵² Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior* (Jakarta: Erlangga, 1996), 271

peletakan furniture dalam perancangan layout sebisa mungkin ditata dengan sistematis sesuai dengan pola kerja dan pola kegiatan pengguna untuk mempermudah agar efektif dan efisien. Di samping pertimbangan penataan furniture perlu juga perlu berbagai aspek pertimbangan fungsi dan estetika dalam ruangan.⁵⁴

e. Elemen Pembentuk Ruang

Ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perancangan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam bentuk atau *form*. Unsur utama dalam pembentukan ruang meliputi ceiling, dinding dan lantai.

1) Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita, lantai harus terstruktur, sehingga mampu memikul beban tersebut dengan aman dan permukaannya harus cukup kuat untuk menahan penggunaan.⁵⁵ lantai memiliki beberapa persyaratan dalam pengaplikasiannya, diantara lain:

- a) Lantai harus kuat dan dapat menahan beban di atasnya.
- b) Mudah dibersihkan
- c) Kedap suara

⁵³ Joko Budiwiyanto, Bahan Ajar Desain Interior I (Surakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta, 2012), hlm. 43

⁵⁴ Joko Budiwiyanto, Bahan Ajar Desain Interior I (Surakarta: Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta, 2012), hlm. 44

⁵⁵ Francis D. K. Ching, Ilustrasi Desain Interior (Jakarta: Erlangga, 1996), 162.

d) Tahan terhadap kelembaban

e) Memberikan rasa hangat pada kaki⁵⁶

2) Dinding

Dinding merupakan salahsatu dari elemen pembentuk ruang yang sangat pennting untuk diperhatikan dalam segi teknis maupun non teknisnya. Perancangan dalam pemilihan dinding yang aman tidak berbentuk seperti pembatas ruang yang bersifat monoton, bahkan sekaligus dapat dibuat sebagai hiasan. Dinding merupakan unsur terpenting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat atau pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif.⁵⁷

Fungsi dan bentuk dinding terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

a) Struktur

(1) *Bearing walls*: dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tanah tumpukan atau urukan tanah.

(2) *Load bearing wall*: dinding yang menyokong atau menopang balok, lantai, dan atap.

(3) *Foundasion wall*: dinding yang dipakai dibawah lantai, tingkat dan untuk menopang balok-balok lantai pertama.

b) Non Struktur

(1) *Party wall* : dinding pemisah antara dua bangunan dan bersandar pada masing masing bangunan.

⁵⁶ Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior* (Jakarta: Erlangga, 1996), 163.

⁵⁷ J. Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 147

(2) *Fire wall* : dinding yang digunakan untuk perlindungan dari pancangan api yang disebabkan oleh kebakaran.

(3) *Curtain or panel wall* : dipergunakan sebagai pengisi pada suatu konstruksi yang kaku, misalnya konstruksi rangka baja, konstruksi rangka beton.

(4) *Partion wall* : dinding yang digunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.

3) Ceiling

Ceiling pada suatu bangunan berfungsi sebagai penutup rangka atap namun selain itu juga bisa sebagai elemen dekoratif pada ruangan. Literatur mengenai penjelasan dari dinding sendiri merupakan bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandangan normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Dengan jarak dan ketinggian tertentu dalam bangunan. Jenis dalam penggunaan sifat material dalam plafon sendiri sebenarnya dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya:⁵⁸

(1) *Baffle ceiling*: berfungsi meredam suara dan memberikan suasana tertentu pada ruangan

(2) *Lominous ceiling*: berfungsi untuk memendarkan cahaya dan memberi efek cahaya khusus pada ruangan.

⁵⁸ J. Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 162

(3) *Accoustical ceiling*: berfungsi sebagai isolator suara dan mengurangi tingkat kebisingan suara.

g. Tata Kondisi Ruang

Tata kondisi ruangan memiliki 3 aspek penting dalam pertimbangan perencanaan interiornya.

1) Pencahayaan

Tujuan dalam pencahayaan ialah memberikan suatu lingkungan menyenangkan dan nyaman untuk memudahkan tempat guna tugas-tugas visual tanpa tegangan atau tekanan jiwa bagi pengguna.⁵⁹ Berikut ini adalah beberapa tipe penerangan ruang dalam buku *Lighting Styles* oleh Rees (1999:9):

- a) *Accent Lighting*: merupakan jenis pencahayaan yang digunakan untuk mengekspos suatu area atau benda tertentu dengan hanya sedikit atau tidak ada sama-sekali sisi fungsi yang ditujukan, atau bersifat lebih kearah dekoratif. Contohnya ialah untuk menyinari beberapa benda seperti hiasan dalam atau luar ruang, tanaman, atau bagian dinding tertentu.
- b) *Ambient Lighting*: merupakan sumber pencahayaan yang paling umum dalam suatu area spatial. Pencahayaan merupakan dasar dari sebuah pencahayaan, dimana jenis ini menerangi sebuah ruang interior secara umum dan menyeluruh.

⁵⁹ James C.Synder, Anthony J. Catasense. 1985:44

- c) *Task Lighting*: merupakan jenis pencahayaan yang tujuan utamanya adalah menerangi dan membantu setiap proses kegiatan khusus atau tertentu yang dilakukan oleh pengguna ruang. Beberapa contohnya yaitu lampu yang diletakkan khusus diatas meja tulis, lemari pakaian, dan sebagainya.
- d) *Decorative Lighting*: merupakan jenis pencahayaan yang tidak memiliki unsur fungsional sama sekali dan hanya memiliki unsur estetik sebagai daya Tarik utamanya. Contohnya ialah chandelier, lilin, perapian, dan lain-lain.⁶⁰

2) Penghawaan

a) Penghawaan Alami

Instalasi penghawaan alami dalam suatu ruangan memerlukan teknik instalasi udara yang dipasang untuk menjamin suhu suatu ruang. Maka dari itu untuk setiap spesifikasi dan pertimbangan harus dipenuhi:

- (1) Pemindahan beban panas yang peka keluar ruang, beban pemanas dan beban pendingin
- (2) Pemindahan pencemaran udara keluar ruang, bahan pembau, bahan yang merusak
- (3) Pemindahan beban panas keluar ruangan, aliran jumlah panas pada tekanan konstan dari beban pelembaban dan beban meniadakan pelembapan

⁶⁰ Dwi Tangoro, *Utilitas Bangunan* (Depok: UI Press, 2006) Hal.48

- (4) Pelindung cara tekanan pelindung, dengan cara tekanan dalam bangunan untuk perlindungan terhadap pertukaran udara yang tidak diinginkan.

Sebagian besar faktor bisa dipecahkan dengan pembaruan udara yang terus menerus (ventilasi), dengan sesuatu pemrosesan udara yang cocok (penyaringan) atau bisa juga dengan mesin aliran massa udara masuk dan keluar yang bermacam-macam.⁶¹

b) Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan atau system conditioning merupakan mesin pengatur suhu ruangan yang dilakukan secara teratur dan constant. Unsur-unsur dalam udara dengan AC yaitu dibagi antara lain ada kecepatan aliran udara penggantian dan pembersihan udara, pengaturan temperatur, kelembaban dan pendistribusian aliran udara pada tingkat atau kondisi yang kita inginkan secara teratur dan konstan.

Jenis penyegaran udara dapat dibagi dalam beberapa macam dengan menyesuaikan suatu besaran ruang yang ada, yaitu:

- (1) *AC Window*, mesin penyegar udara yang menyatukan evaporator, kompresor dan kondensor dalam bentuk kotak kecil dengan kapasitas 0,4-2,2KW.

⁶¹ Ernest Neufert, *Data Arsitek* (Jakarta, Erlangga. 1996) Hal 106

(2) *AC Split & Multi Split*, merupakan mesin penyejuk udara yang kecil, mesin evaporatornya terpisah didalam kotak dan terletak didalam ruangan. Sering juga disebut sebagai indoor dan unit mesin inji juga dapat dipasang di lantai (*Floor type*), dinding (*wall type*) dan di langit (*Floor type*).

(3) *AC central* biasa digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel, supermarket dengan pengontrolan atau pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.

h. Akustik

Akustik/ *sound system* merupakan salah satu unsur penunjang terhadap keberhasilan desain yang baik, pengaruh dari akustik sangat luas dan menimbulkan efek-efek psikis dan emosional di dalam ruang. Dengan suatu akustik yang baik seseorang akan merasakan kesan-kesan tertentu di dalam ruang.⁶² Pengendalian dalam bunyi akustik secara arsitektural memerlukan suatu pengendalian lingkungan pada ruang-ruang arsitektural.

Pengendalian akustik yang baik membutuhkan penggunaan bahan dengan tingkat penyerapan yang tinggi seperti pada lapisan permukaan lantai, dinding, plafon, luas ruang, fungsi ruang, isi ruang, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak, karpet, udara di dalam ruang dan pengaruh lingkungan sekitarnya. Akustik perlu diperhatikan dalam

⁶² Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, (Jakarta, Djambatan. 1999) Hal 274

sebuah ruang untuk mampu meredam bunyi bising yang ditimbulkan dengan persyaratan tingkat kebisingan 60dB.⁶³

- 1) Bahan-bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik suatu ruang musik dapat diklasifikasikan menjadi:
 - a) Bahan berpori-pori : papan serat (fiber board), plesteran lembut (soft plasters), mineral wools dan selimut isolasi.
 - b) Penyerap panel atau penyerap selaput : panel kayu, gypsum, plat logam, plastic board, dan kaca.
 - c) Resonator rongga : papan, balok kayu.⁶⁴
- 2) Pemasangan untuk bahan-bahan akustik diatas memiliki pengaruh yang cukup besar pada sifat penyerapan. Tidak ada tipe cara pemasagan tertentu yang dapat dikatakan sebagai optimum untuk tiap pemasangan bermacam-macam perincian yang harus diperhatikan yaitu:
 - a) Sifat-sifat bahan akustik
 - b) Kekuatan, tekstur permukaan, lokasi dinding ruang dimana bahan akustik akan dipasang
 - c) Ruang yang tersedia untuk lapisan permukaan tersebut
 - d) Waktu yang dibutuhkan dalam pekerjaan tersebut.
 - e) Kemungkinan pergantiaanya dalam waktu yang akan datang.

⁶³ Leslie L.Doelle. *Akustik Lingkungan*. (Surabaya: Erlangga, 1990) Hal.25

⁶⁴ Leslie L.Doelle. *Akustik Lingkungan*. (Surabaya: Erlangga, 1990) Hal.33

i. Keamanan

Keamanan adalah pengawasan dalam bangunan memiliki sifat yang wajib dan mutlak untuk dipenuhi, terutama pada bangunan *public space* dimana bangunan ini nantinya akan diakses oleh masyarakat luas. Dalam pengamanan ini perlu dilakukan tata kerja dan tata ruang untuk menjamin keamanan benda-benda koleksi, maka perlu adanya pembagian tugas dan kewajiban yang tegas diantara para petugas. Adapun tugas tersebut yaitu:

- 1) Pemeriksaan ruang-ruang penyimpanan rutin dan berkala
- 2) Menyelenggarakan pengamanan bagi seluruh fasilitas penyimpanan
- 3) Membuat peraturan
- 4) Sistem perlindungan dalam (interior protection system)

Sistem perlindungan dalam (interior protection system) sangat bermanfaat dalam pengamanan suatu gedung apabila perimeter gagal berfungsi, misalnya saja berhasilnya penyelinap masuk dan bersembunyi di dalam gedung sebelum pintu-pintu ditutup. Sistem diatas bisa dipilah meliputi:

- 1) Sakral magnetic (magnetic control switch)
- 2) Pitakertas logam (metal foil tape)
- 3) Sesnor pemberitahu dan pencegah kaca pecah (glass breaking sensor)
- 4) Kamera pemantau (CCTV)
- 5) Pendeteksi getaran (Vibration detector)

- 6) Pemberitahuan/peringatan getaran (intern vibration sensor)
- 7) Alat pemasuk data (access control)⁶⁵

3. Tinjauan Interior Objek Perencanaan

a. Pengertian Interior

Desain interior pada prinsipnya merupakan upaya memecahkan masalah kehidupan yang berkaitan dengan ruang bagian dalam dari sebuah bangunan. Masalah yang harus dipecahkan dalam desain interior berkaitan dengan masalah fisik dan non fisik. Masalah fisik berkaitan dengan kondisi ruang yang terdiri atas unsur lantai, dinding, plafon, perabot, utilitas seperti jendela untuk memasukan cahaya alam, ventilasi untuk mengalirkan udara alami, pintu untuk mengakses hubungan antar-ruang, mekanikal dan elektrikl seperti saluran perlistrikan dan pemipaan. Masalah non fisik berkaitan dengan faktor manusia seperti kondisi psikologis, sosial dan budaya yang membentuk persepsi-persepsi dan perasaan terhadap suasana ruang tertentu.⁶⁶

b. Pengertian Interior Objek Perencanaan

Marvel Creative Hub adalah tempat yang mengakomodasi sebagai pusat tempat yang ditujukan untuk masyarakat luas, pecinta maupun komunitas tokoh *Superhero Marvel*. Dimana nantinya tempat tersebut akan menampung seluruh target sasaran yang sudah ditentukan untuk berkumpul secara langsung dengan adanya kegiatan yang tersedia di

⁶⁵ Dwi Tangoro, *Utilitas Bangunan* (Depok: UI Press, 2006) Hal.33-35

⁶⁶ Margolin, Victor and Richard Buchanan. 1995. *The Idea of Design. A Design Issues Reader*. London: The MIT Press.

tempat tersebut. tidak hanya disitu *Marvel Ceative Hub* juga bertujuan untuk mengedukasi masyarakat dengan beberapa hal diantaranya adalah dengan malakukan kegiatan yang produktif dan menghasilkan bisnis bagi pemilik *Marvel Creative Hub* sendiri seperti workshop.

c. Tema dan Gaya Interior

Tema yang digunakan oleh perancang ini menggunakan tema “*IronMan*”. *IronMan* merupakan salah satu karakter di kelompok *superhero* yang ada di *marvel universe* ataupun *marvel comic*. kata *hero* atau dalam bahasa indonesia nya disebut sebagai pahlawan adalah seseorang yang memiliki perbuatan yang dilakukan untuk banyak orang. Perbuatannya itu sendiri memiliki banyak pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan memiliki manfaat untuk semua kepentingan bangsa dan umat manusia.⁶⁷ oleh karena itu *superhero* lebih menekankan pada kekuatan dan kelebihan yang dimiliki oleh masing tokoh-tokohnya. Dan misi utama para *superhero* ini sendiri adalah melawan kejahatan demi kepentingan banyak, bukan untuk kepentingan dirinya sendiri.

Gaya yang dipilih perancang ini sendiri menggunakan gaya modern, dimana gaya interior ini memiliki ciri khas dari bentuknya yang unik dan modern. Nilai yang terdapat dari haya ini sendiri antara lain adalah dinamis, inovatif dan estetis. Dalam gaya ini Penggunaan material dan bahan pada bangunan arsitektur modern tidak terlepas

⁶⁷ Johannes Leimena. Arti Pahlawan. Bio-Kristi 2010. No.56, (http://biokristi.sabda.org/edisi_biokristi/ diakses 15 Januari 2019, 11.55 WIB).

dari unsur fungsional, dimana bahan dan material yang digunakan harus mendukung fungsi bangunan secara keseluruhan dan juga Anti ornamen, menganggap ornamen yang ada pada bangunan tidak memiliki fungsi baik secara struktur maupun non struktur, sehingga ornamen dihilangkan dan dianggap suatu kejahatan dalam desain.

B. Tinjauan Data Lapangan Objek Perencanaan

1. Data Lapangan Objek

a. Profil Perusahaan

- Nama perusahaan : Jakarta Creative *Hub*
- Jenis Usaha : Coworking Space
- Visi Misi : Masih dalam masa perkembangan Visi Misi
- Alamat : Jl. Kb. Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kb. Melati, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230

b. Jenis Usaha

Menurut Creative HubKit, creative hub adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

c. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang digunakan oleh Jakarta Creative *Hub* ini menggunakan sistem *reservasi*, dimana pengguna maupun rekan kerja yang ingin menggunakan tempat untuk kegiatan workshop, seminar maupun pelatihan harus menghubungi dulu ke tempat informasi. Jika ada kelompok kreatif/rekan kerja yang ingin menggunakan tempat harus sesuai dengan 5 sub bidang ekonomi kreatif yang sudah ditetapkan oleh JCH (arsitektur, design produk, fashion, grafis dan branding/ digital marketing), jika sudah kelompok kreatif/rekan kerja tersebut akan memberikan proposal kepada pihak JCH dan akan dikurasi terlebih dahulu. Jika sudah bisa menggunakan fasilitas tersebut. Dan untuk pengunjung yang ingin mengikuti kegiatan seperti seminar, workshop maupun pelatihan akan langsung diarahkan dan dihubungkan ke penyelenggara acara tersebut atau kelompok kreatif/rekan kerja tadi melainkan bukan di JCHnya.

d. Struktur Organisasi

Berikut merupakan struktur organisasi pada Jakarta Creative *Hub* yang terletak di Jl. Kb. Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kb. Melati, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat.

bagan 2. 2 Struktur Organisasi Jakarta Creative Hub
(Sumber: wawancara dengan pengelola Jakarta Creative Hub)



e. Aspek Yuridis Formal

Dalam pembangunan Creative *Hub* maupun Co working space memiliki persyaratan tertentu, diantaranya adalah:

1) Lokasi izin

Dalam memiliki izin lokasi dan lingkungan dalam perusahaan hal yang terpenting adalah harus mengajukan izin usaha melalui online single submission (OSS). Menurut PP 24/2018 Izin Lokasi adalah izin yang diberikan kepada pelaku usaha untuk memperoleh tanah yang diperlukan untuk usaha dan/atau kegiatannya dan berlaku pula sebagai izin pemindahan hak dan untuk menggunakan tanah tersebut untuk usaha dan/atau kegiatannya. Sedangkan izin lingkungan adalah izin yang diberikan kepada Pelaku Usaha yang melakukan usaha dan/atau kegiatan yang wajib Amdal atau UKL-UPL dalam rangka perlindungan dan

pengelolaan lingkungan hidup sebagai prasyarat memperoleh izin usaha dan/atau kegiatan.⁶⁸

Untuk perizinan lokasi/ tempat sendiri pengelola perusahaan bisa mengetahui dari dokumen izin mendirikan bangunan (IMB) dan pajak bumi dan bangunan (PBB) dalam Undang-Undang nomor 28 Tahun 2002 tentang bangunan. Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa jika mau mendirikan suatu badan usaha/gedung di Indonesia diwajibkan untuk memiliki izin mendirikan bangunan. Dalam IMB sendiri, didalamnya tercantum data bangunan secara detail mulai dari jumlah lantai, peruntukan, lampiran teknisnya dll.

2) Salinan dokumen pengelola untuk izin usaha

Biasanya untuk keperluan mendapatkan SIUP di Jakarta, dokumen-dokumen pendukung yang harus disiapkan adalah sebagai berikut.

⁶⁸ PP 24/2018

tabel 1. 1 salinan kebutuhan untuk izin usaha

Sumber: <https://www.easybiz.id/aturan-terbaru-pendirian-perusahaan-dan-izin-usaha-tahun-2019/>

No	JAKEVO	PTSP	OSS
Dokumen Persyaratan Mendapatkan SIUP di Jakarta	Akta pendirian dan SK Kemenkumham (untuk perusahaan berbentuk PT), NPWP, dokumen penguasaan tempat usaha (bukti kepemilikan tempat usaha), IMB, dan PBB, dan beberapa surat pernyataan.	Persyaratan JakEvo ditambah dengan beberapa Surat Pernyataan.	Akta pendirian dan SK Kemenkumham (untuk perusahaan berbentuk PT). Perusahaan harus memiliki NIB terlebih dahulu. NIB bagi pelaku usaha akan berlaku juga sebagai TDP, API, Akses Kepabeanan, dan tanda sudah terdaftar BPJS Kesehatan dan BPJS Ketenagakerjaan.

2. Interior Objek Perancangan

a. Fasilitas Jakarta Creative Hub

1) Resepsionist

Area resepsionis ditujukan untuk menerima kedatangan tamu dari pengunjung sekaligus pusat informasi bagi pengunjung yang akan datang, selain itu juga rekan komunitas yang berkunjung bisa

mengubungi pada area ini untuk dihubungkan kepada manager dalam perihal kurasi acara yang akan diselenggarakan oleh rekan kerja.



gambar 2. 1 Foto area lobby pada Marvel Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018

2) *Exhibition area*

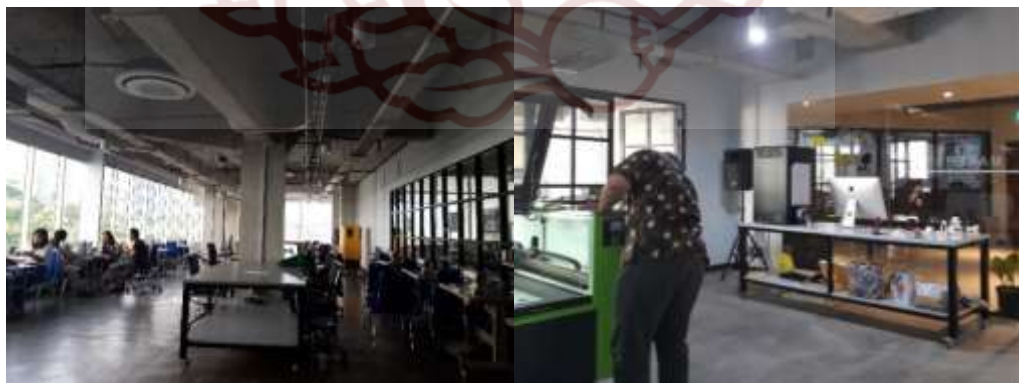
Exhibition area digunakan untuk beberapa kegiatan atau *event* dari penyelenggara rekan kerja yang membutuhkan medium untuk pameran berupa *showcase* untuk tiap kreasi dari tiap kegiatan yang tentunya membutuhkan tempat yang khusus dan luas pada ajang pameran kepada publik/pengunjung.



gambar 2. 2 Foto pada area Hall exhibition Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018

3) *Makerspace*

Makerspace merupakan fasilitas penyedia layanan kepada rekan kerja yang bertujuan untuk pmenyelenggarakan kegiatan kepada publik yang bersisikan *workshop* dengan bimbingan dari rekan kerja itu sendiri. Fasilitas dari *makerspace* ini sendiri memiliki mesin yang telah disediakan seperti *3dprinter*, mesin *laser cutting*, mesin *woordworking*, mesin jahit, dan *CNC Router*



gambar 2. 3 Foto Makerspace pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018

4) *Co-office*

Fasilitas *co-office* yang terdapat pada Jakarta Creative Hub ini memiliki ukuran 3x6m per ruang, ada 12 ruang *Co-office* untuk fasilitas ini. Penyedia fasilitas ini ditujukan kepada *startup* yang baru memulai bisnisnya dengan umur minimal setahun berdirinya startup tersebut.



gambar 2. 4 Foto area *Co-office* pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018

5) *Classroom*

Fungsi utama dari fasilitas *classroom* ini ditujukan untuk mewadahi berbagai kegiatan dari penyelenggara berupa kegiatan yang bersifat *speaking* seperti seminar, diskusi, *sharing* ataupun *talkshow*.



gambar 2. 5 foto Classroom pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018

6) Library

Merupakan fasilitas tambahan kepada pengunjung sebagai ruang pencari referensi melalui buku yang ada dan juga sekaligus sebagai inspirasi atau ide yang ada.



*gambar 2. 6 Foto Library pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018*

7) Discuss area

Fungsi dari fasilitas ini adalah sebagai ruang tambahan yang memiliki fungsi untuk santai *relax* maupun juga bisa digunakan untuk meeting terbuka dan berdiskusi.



*gambar 2. 7 Foto area Discuss pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018*

8) Cafe

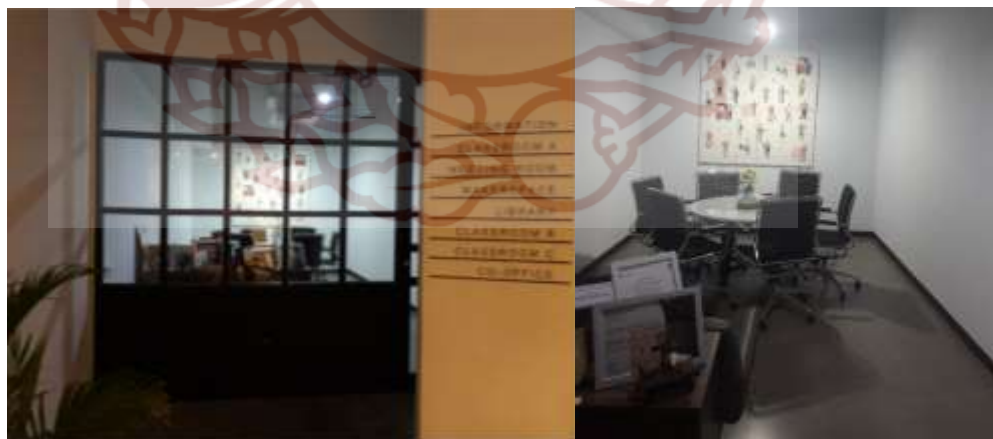
Merupakan fasilitas tambahan yang ditunjukkan kepada pengelola maupun pengunjung yang ada untuk tempat *break* atau beristirahat sejenak dari aktivitas.



gambar 2. 8 Cafe area pada *Jakarta Creative Hub*
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018

9) *Meeting room*

Fasilitas ini digunakan untuk keperluan *meeting* atau proses kurasi berlangsung dari pengajuan proposal rekan kerja kepada pengelola *Jakarta Creative Hub* supaya diterima.

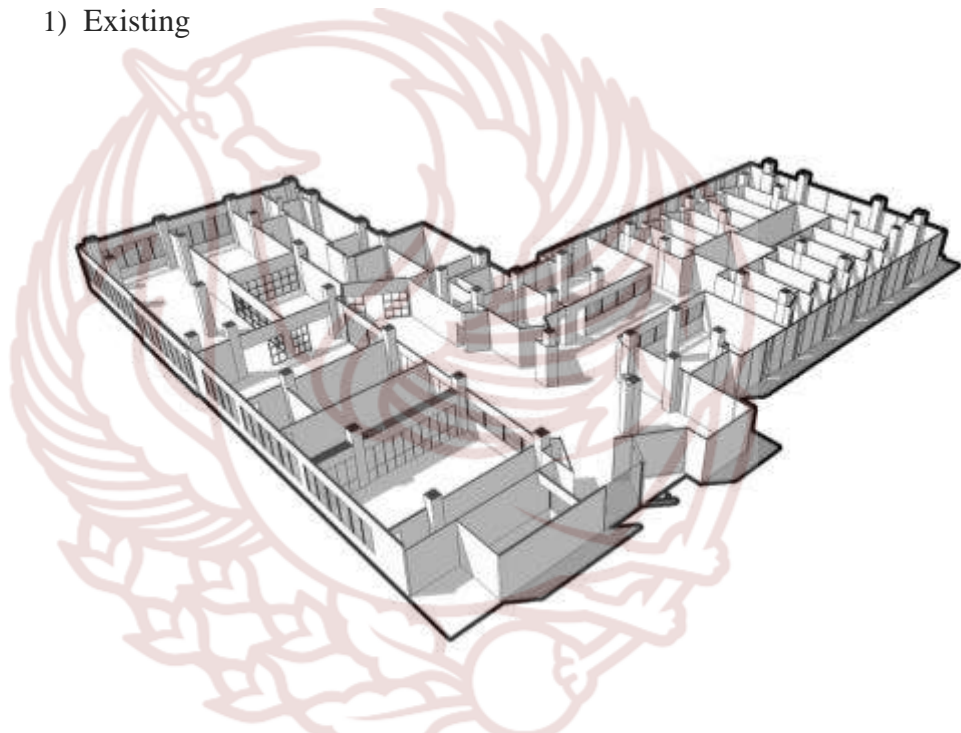


gambar 2. 9 *Meeting room* pada *Jakarta Creative Hub*
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018

b. Grouping – zoning

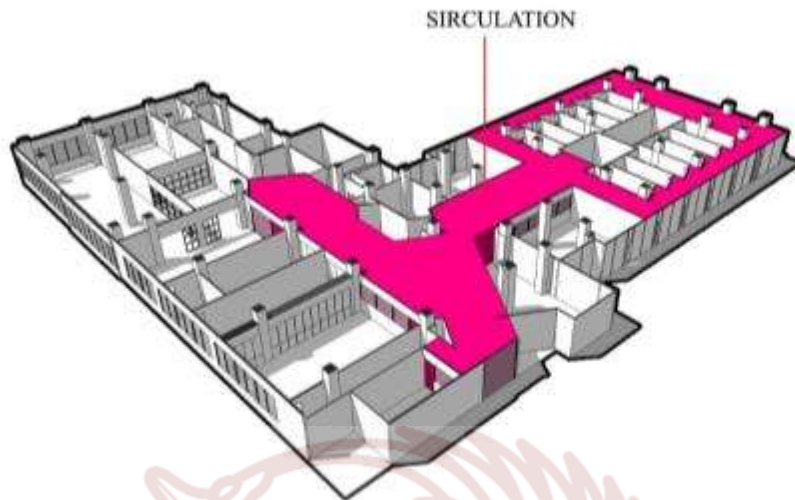
Gouping zoning merupakan pembagian ruang berdasarkan kegiatan ataupun aktivitas pengguna dalam ruang tersebut. Maka dari itu pembagian atau grouping antar ruang dibedakan, diantaranya ada private, semi private, public, semi public dan service. Berikut pembagian grouping zoning pada area kantor JCH (Jakarta Creative Hub) yang sudah diobservasi oleh penulis.

1) Existing



*gambar 2. 10 gambar 3d exsting JCH
(Gambar : Rangga Dipa W.P ,2018)*

2) Circulation



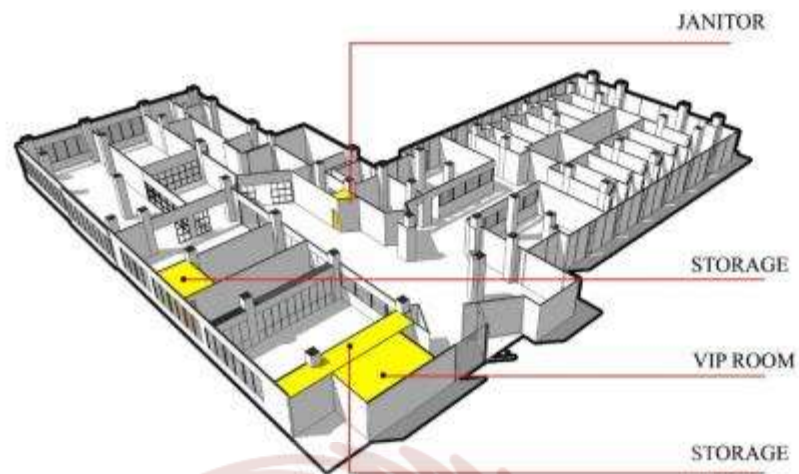
*gambar 2. 11 Grouping Zouning Sirculation area
(Sumber Gambar: Rangka Dipa W.P, 2018)*

3) Private Area



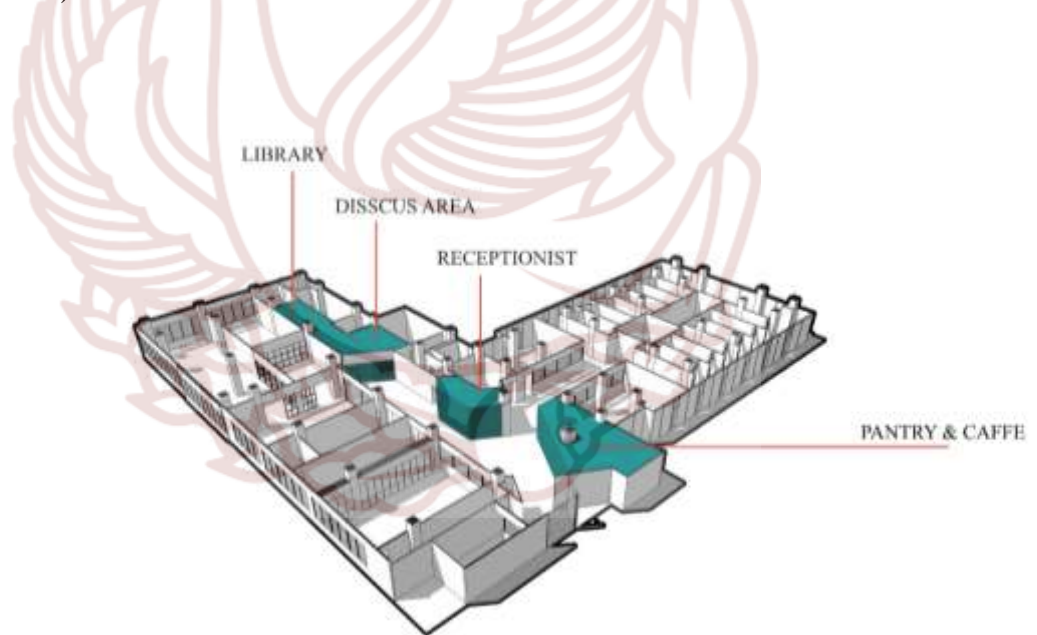
*gambar 2. 12 Grouping Zouning Private area
Sumber Gambar: Rangka Dipa W.P, 2018*

4) Semi Private Area



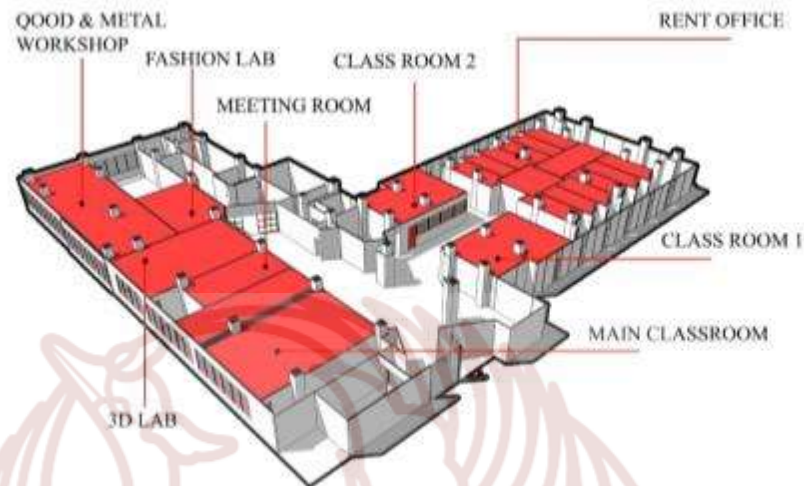
*gambar 2. 13 Grouping Zouning Private area
Sumber Gambar: Rangga Dipa W.P, 2018*

5) Public Area



*gambar 2. 14 Grouping Zouning public area
Sumber Gambar: Rangga Dipa W.P, 2018*

6) Semi Public



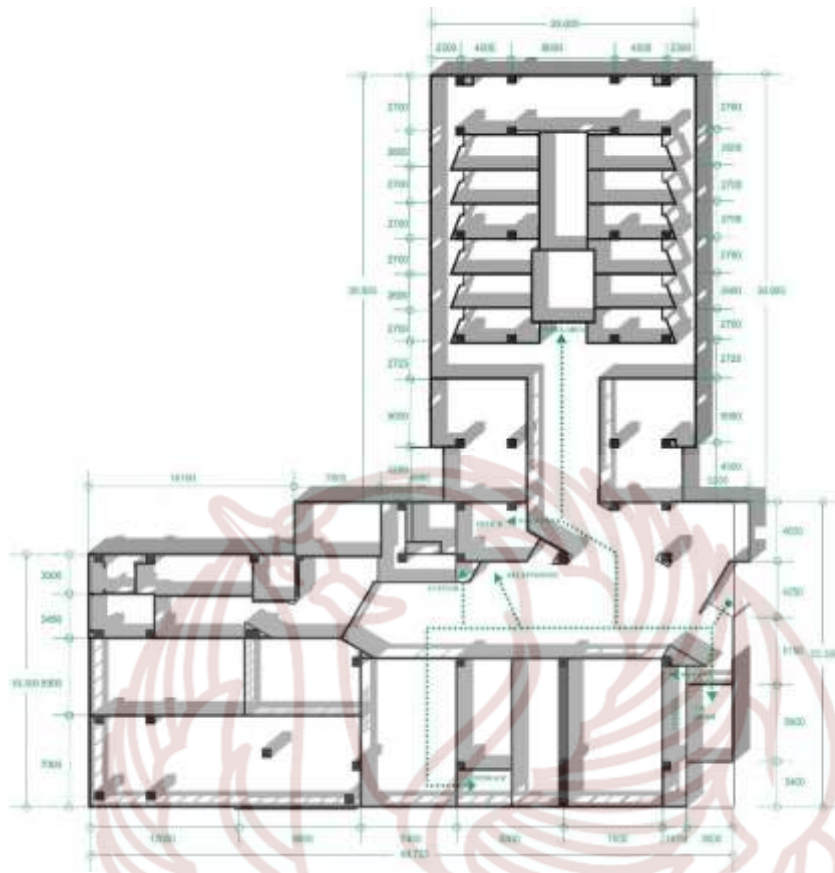
*gambar 2. 15 Grouping Zouning semi public area
Sumber Gambar: Rangga Dipa W.P, 2018*

c. Sirkulasi

Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri⁶⁹ berikut data sirkulasi Jakarta Creative *Hub* yang sudah diobservasi oleh penulis:

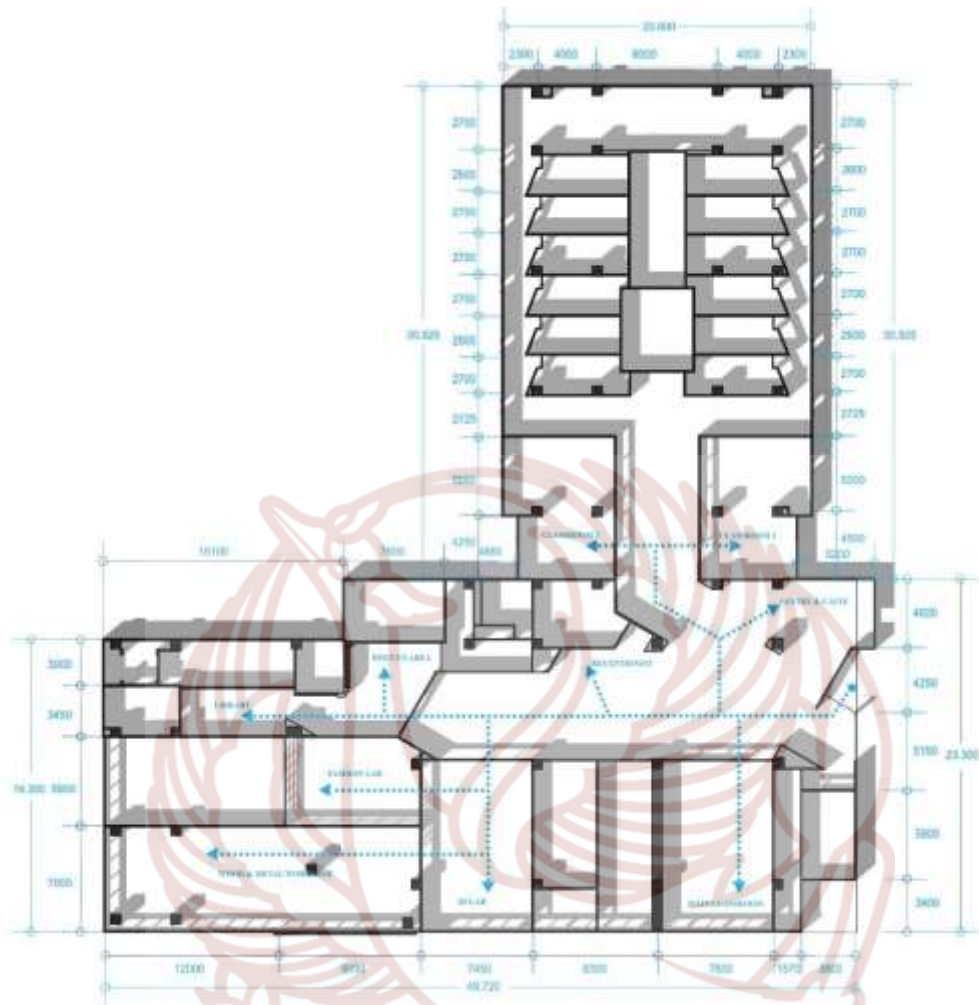
⁶⁹ J. Pamudji Suptandar. *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999). Hal. 114

1) Sirkulasi Pengelola



gambar 2. 16 Pola Sirkulasi Pengelola pada pengelola Jakarta Creative Hub
Sumber Gambar: Ranga Dipa W.P, 2018

2) Sirkulasi Pengunjung

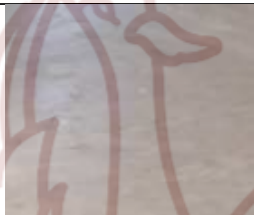

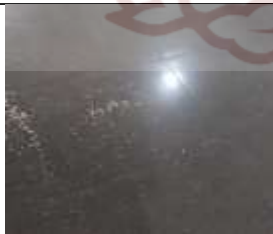


gambar 2. 17 Pola Sirkulasi pada pengunjung Jakarta Creative Hub
Sumber Gambar: Ranga Dipa W.P, 2018

e. Lantai

Lantai merupakan bagian penting dalam suatu elemen interior yang memiliki peran penting dalam menunjang aktivitas manusia. Dalam interior Jakarta Creative Hub lantai yang digunakan tempat ini memiliki beberapa jenis material sesuai dengan pemilihan gaya pada interior yang dipilih yakni gaya industrial.



tabel 2. 1 Analisis elemen lantai pada Jakarta Creative Hub

No	Jenis Lantai	Keterangan
1		Sebagian besar elemen interior JCH menggunakan elemen concret floor.
2		Pada area pantry sekaligus caffe menggunakan material tegel kunci ukuran 15 x 15cm.
3		Pada beberapa ruangan yang terdapat di JCH menggunakan material keramik warna hitam.

f. Dinding

Dinding sendiri merupakan unsur yang sangat penting pada sebuah pembentuk ruangan. Baik sebagai unsur penyekat atau pembatas pada setiap ruangan maupun sebagai unsur dekoratif.⁷⁰ Elemen dinding pada Jakarta Creative *Hub* sendiri menggunakan material yang minim dan tidak ramai.

tabel 2. 2 Analisis elemen Dinding pada Jakarta Creative Hub

No	Dinding	Keterangan
1		Dinding utama yang digunakan disini menggunakan cat warna putih.
2		Pada dinding area discuss menggunakan cat warna putih dan menggunakan artwork sebagai penghias.

⁷⁰ J. Pamuji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 147


3		Sedangkan dinding pada panel area menggunakan concret wall.
---	---	---


g. Ceiling

Ceiling merupakan sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada dibawahnya. Fungsi ceiling memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur-unsur pembentuk ruang (space) yang lain (seperti dinding atau lantai).

Sesuai dengan gaya yang diusung yakni industrial, Jakarta Creative *Hub* sendiri menggunakan ceiling yang terbuka dengan sengaja memunculkan pipa, balok dan kabel yang ada di atap.

tabel 2. 3 Analisis elemen Dinding pada Jakarta Creative Hub

No.	Ceiling	Keterangan
1		Semua ceiling yang digunakan pada interio JCH menggunakan konsep terbuka

		kecuali pada area koridor dan ruang rent office.
2		Pada koridor rent office maupun koridornya menggunakan ceiling gypsum dengan finishing cat warna putih.

h. Pencahayaan & penghawaan


Pencahayaan dan penghawaan merupakan bagian penting dalam elemen interior yang harus diperhatikan selain elemen dinding, lantai dan ceiling. Cahaya sendiri memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia pada sebuah ruangan. Secara kuantitas, pencahayaan dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan visual manusia. Dalam hal ini, intensitas cahaya merupakan bagian terpenting dalam proses perancangan. Pada interior bangunan, setiap ruang dengan fungsi berbeda akan memiliki kebutuhan cahaya yang

berbeda agar setiap aktivitas yang berlangsung di dalamnya dapat berjalan dengan baik.⁷¹




Pencahayaan dan penghawaan di Jakarta Creative *Hub* dibagi menjadi 2 jenis, yakni alami dan buatan. Pada pencahayaan alami sendiri akan memanfaatkan cahaya matahari dari luar ruangan dengan menggunakan kaca pada bagian ruangan yang terhubung langsung dengan luar ruangan. Sedangkan pencahayaan buatan menggunakan lampu dan penghawaannya sendiri menggunakan AC ataupun exhaust fan.

Berikut merupakan pencahayaan dan penghawaan yang terdapat di interior Jakarta Creative *Hub*.

tabel 2. 4 Analisis elemen pencahayaan dan penghawaan pada Jakarta Creative Hub

No	Pencahayaan/penghawaan	Keterangan
1		Semua area yang menggunakan ceiling terbuka menggunakan pendingin jenis Ventilating fan.

⁷¹ Parmonangan Manurung, Desain Pencahayaan Arsitektura, Andi, Yogyakarta, 2009, hal 8

2		
3		<p>Pencahayaan alami (natural light) pada interior JCH berupa kaca yang terdapat dia ruang wood/metal workshop area dan ruang 3d lab terdapat kaca besar yang mengarah keluar untuk yang berfungsi sebagai masuknya cahaya dari luar.</p>
4		<p>Pencahayaan pada ruang 3d lab & workshop area</p>

i. Akustik dan keamanan

Dalam sebuah ruangan tertutup, jalur perlambatan energi akustik adalah ruangan itu sendiri. Oleh karena itu, pengetahuan tentang fenomena suara yang terjadi dalam ruangan sangat menentukan pada saat diperlukan pengendalian kondisi mendengar pada ruangan tersebut sesuai dengan fungsinya. Pada interior Jakarta Creative Hub ini sendiri dengan spesifikasi dan kebutuhan pengguna ruang yang ada tidak memerlukan standar maupun pemakaian khusus pada instalasi akustik di tiap-tiap ruangan.

Sistem keamanan pada gedung menjadi hal yang penting dan harus diterapkan sebagai fasilitas keamanan dan kenyamanan pemakai gedung. Dengan sistem keamanan yang terintegrasi akan sangat membantu meminimalisir sebuah masalah sistem keamanan dalam gedung/ruangan dari bahaya adanya orang lain yang masuk tanpa seizin pemilik. Sistem keamanan pada Jakarta Creative Hub sendiri menggunakan beberapa sistem keamanan yang terbilang cukup untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, berupa CCTV untuk menghindari bahaya kejahatan, Fire Extinguisher yang memiliki fungsi untuk pemadam kebakaran dan Smoke detector untuk menghindari kebakaran.

j. Tema dan gaya

Perkembangan dan kebutuhan desain interior saat ini tidak hanya terbatas pada perancangan ruang dalam bangunan sebagai tempat untuk

melakukan aktivitas (fungsi) tetapi juga mengandung nilai makna keindahan terhadap ruang yang di desain. Untuk dapat memahami penerapan estetika pada desain interior perlu dilakukan analisis dan kajian terhadap desain-desain yang telah dibuat untuk mendapatkan makna yang terkandung pada desain tersebut.⁷² Dalam teori estetika, keindahan dalam arti terbatas lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan bentuk dan warna secara kasat mata.⁷³

Dalam pendekatan estetis pada interior Jakarta Creative *Hub* ini menggunakan tema maupun gaya industrial. Yakni dengan meninggalkan elemen struktural dan mekanik yang terbuka; yang pada gaya interior lain selalu disembunyikan, menjadi satu langkah paling berani. Soal ekspos elemen struktural ini telah lama menjadi satu hal yang sangat unik dan menarik dalam penataan interior, khususnya pada interior kantor modern. Penggunaan material dan warna yang diusung pada interior ini tidak terlalu ramai dan menggunakan material yang tidak banyak jenisnya namun masih mengedapankan kesan industrial dan minimalis. Berikut merupakan data pembandingan lapangan di Jakarta Creative *Hub*.

⁷² Yunida Sofina, 2013, "Memahami Estetika dari Sudut Pandang Desain Interior" *Journal Binus.*, Vol.6 No. 3 Juni 2015, Hal. 03

⁷³ Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Perwira, pengantar estetika, bandung, 2004, hal 3



gambar 2. 20 Main enterence pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



gambar 2. 21 Hall area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



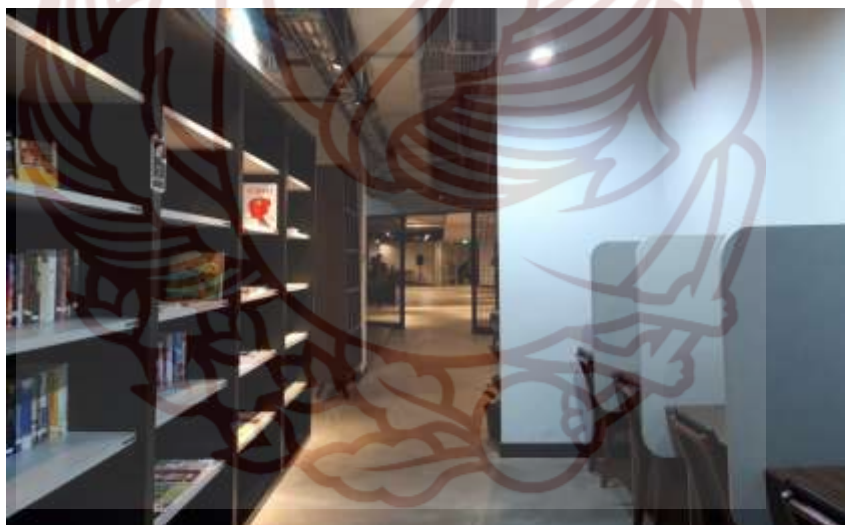
gambar 2. 22 Pantry & cafee area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



gambar 2. 23 Receptionist area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



gambar 2. 24 Discuss & relax area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



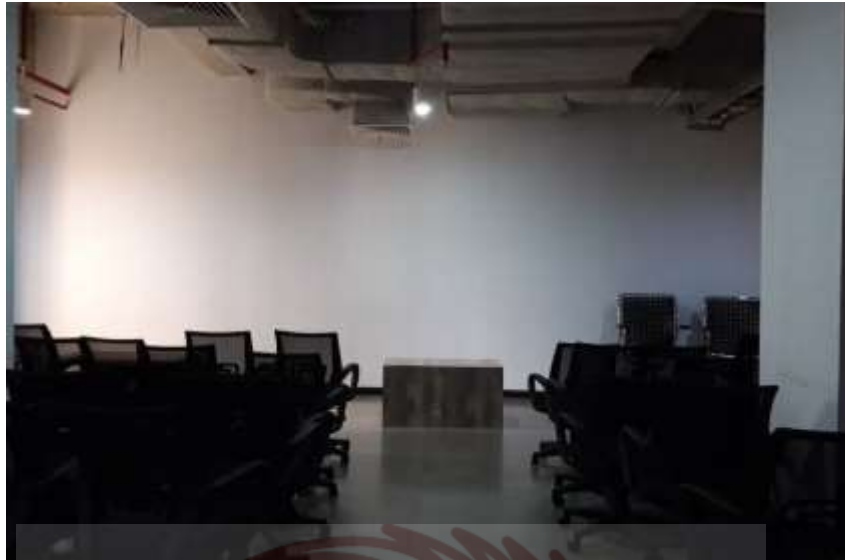
gambar 2. 25 Library area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



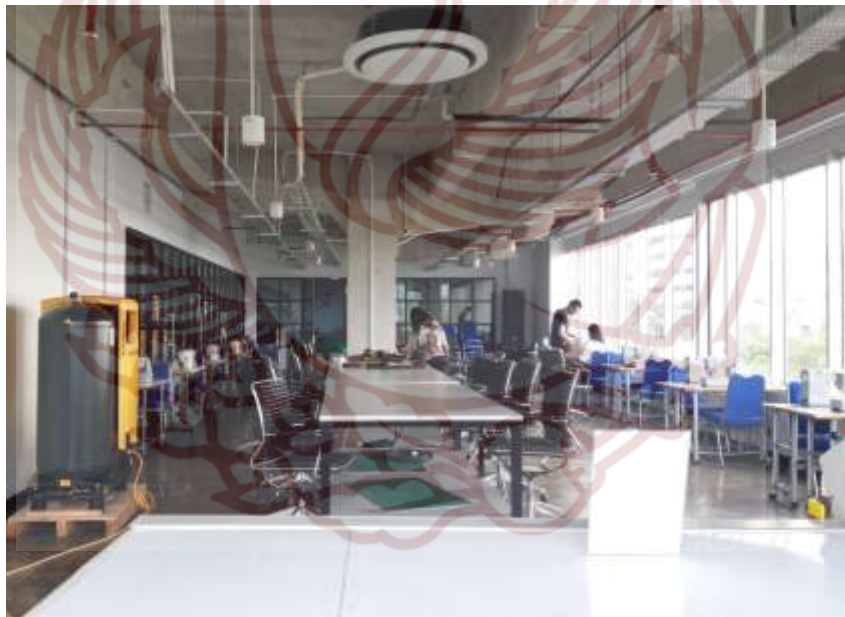
gambar 2. 26 VIP Room area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



gambar 2. 27 main classroom area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



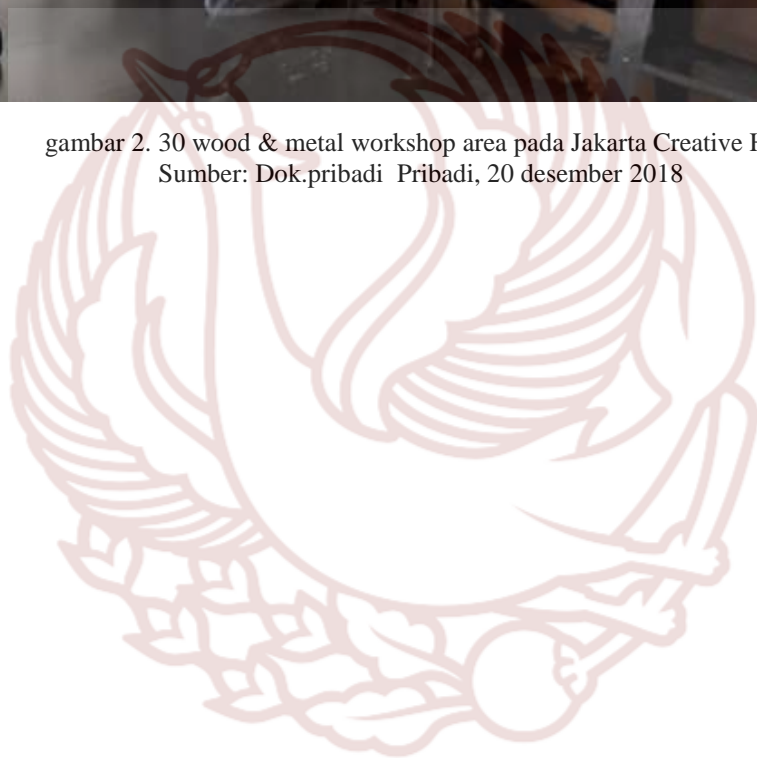
gambar 2. 28 classroom 2 area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



gambar 2. 29 fashion area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



gambar 2. 30 wood & metal workshop area pada Jakarta Creative Hub
Sumber: Dok.pribadi Pribadi, 20 desember 2018



BAB III

TRANSFORMASI DESAIN

A. Pengertian Objek Garap

1. Pengertian/definisi

Judul yang dipilih oleh penulis ini menggunakan judul “perencanaan *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta”

a. Perencanaan

Menurut KBBI arti kata perencanaan adalah proses, perbuatan, cara merencanakan (merencanakan).⁷⁴ perencanaan sendiri bisa menjadi suatu upaya menyatakan masalah umum pemberi tugas (klien) menjadi sejumlah masalah standar yang lebih kecil yang telah diketahui pemecahannya atau yang mudah dipecahkan.⁷⁵

b. Marvel

Marvel adalah nama suatu perusahaan dari Amerika Serikat yang memproduksi buku komik dan media lain yang berkaitan. Marvel pertama kali didirikan dengan nama "Timely Publications" pada tahun 1939 dan sempat berganti nama menjadi "Atlas Comics" sebelum akhirnya menjadi Marvel Comics pada tahun 1961. Sekarang, Marvel

⁷⁴ Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, KBBI, Jakarta: Balai Pustaka, 1988: hal:741

⁷⁵ Joko Budiwiyanto, Desain Interior 1, Surakarta: ISI Press, 2011 hal. 14

telah menjadi salah satu penerbit buku komik terbesar bersama dengan perusahaan saingan lamanya DC Comics.⁷⁶

c. *Creative Hub*

adalah suatu tempat baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.⁷⁷

d. Kota Jakarta

merupakan ibukota negara yang menjadi pusat pemerintahan dan ekonomi. Jakarta merupakan satu-satunya kota di Indonesia yang memiliki status setingkat provinsi. Sebagai pusat bisnis, politik, dan kebudayaan, Jakarta merupakan tempat berdirinya kantor-kantor pusat BUMN, perusahaan swasta, dan perusahaan asing. Kota ini juga menjadi tempat kedudukan lembaga-lembaga pemerintahan dan kantor sekretariat swasta dan luar negeri.⁷⁸

e. Pengertian Judul

Pengertian judul dari “Perencanaan *Marvel Creative Hub*” adalah suatu perencanaan interior yang mengakomodasi sebagai pusat tempat yang ditujukan khusus untuk menyatukan para pecinta tokoh superhero

⁷⁶ https://id.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics

⁷⁷ Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.

⁷⁸ <http://pemerintah.net/provinsi-daerah-khusus-ibukota-jakarta/>

marvel maupun masyarakat luas untuk menjalin koneksi, pengembangan kegiatan dan keterlibatan masyarakat dalam pengetahuan tentang hobi dari superhero marvel.

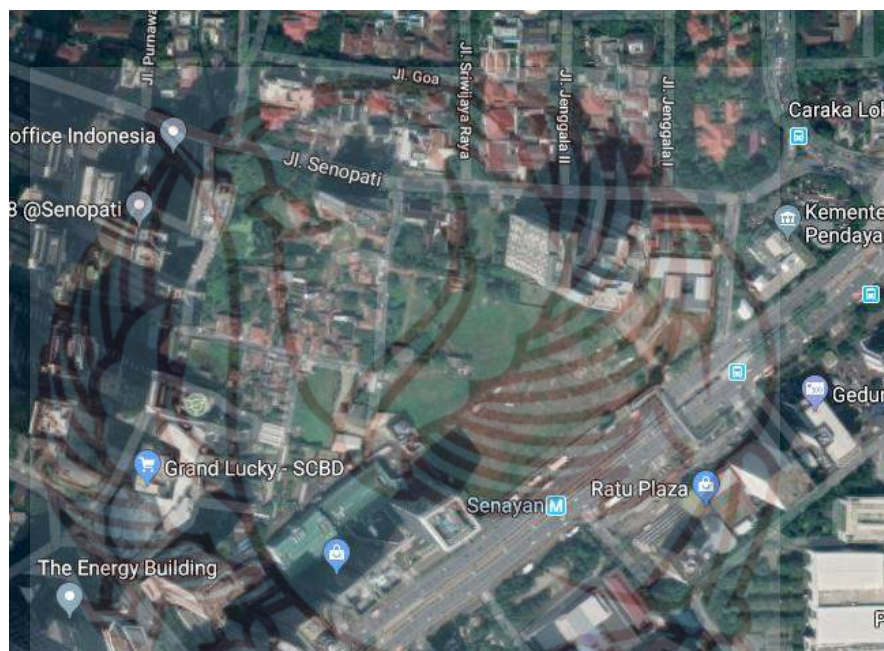
B. Batasan Ruang Lingkup Garap

Perencanaan yang telah dibuat ini menggunakan gaya modern dimana pada elemen interior yang terdapat di perencanaan nanti akan mengarah pada bentuk-bentuk yang bebas dan berorientasi ke masa depan. Dalam perencanaan maupun perancangan interior pasti menggunakan batasan lingkup garap sebagai batasan pengerjaan. Dalam perencanaan *Marvel Creative Hub* ini akan mengambil batasan ruang lingkup garap diantaranya ada pada bagian area *Lobby, office, Hall Exhibition, Marvel ballroom, Marvel workshop, Marvel shop, Marvel Gallery* dan *Cafe*

C. Site Plan

Dalam pemilihan site plan suatu bangunan maka diperlukanklah beberapa aspek pertimbangan yang diperhatikan, sehingga nanti dalam perencanaan berlangsung tidak ada gangguan atau permasalahan yang muncul dari luar seperti kurangnya potensi site, sebagai contoh potensi lingkungan yang sangat kurang karna tidak sesuai dengan pangsa pasar yang dituju.

Pemilihan site pada *Marvel Creative Hub* ini memilih pada pusat kota Jakarta, dikarenakan sangat strategis karna bersimpangan langsung di beberapa bangunan dan gedung usaha lainnya dengan begitu yang semua elemen masyarakat dari kota maupun luar kota dapat menuju langsung ke tempat dikarenakan aksesibilitas yang mudah. (dekat dengan krl,jalan besar)



gambar 3. 1 Lokasi Perencanaan *Marvel Creative Hub*
Sumber: Google Maps

D. Potensi Site

1. Cahaya matahari

Orientasi bangunan pada *Jakarta Creative Hub* ini akan diletakkan pada arah utara jalanan utama dimana arah tersebut berlawanan dengan arah matahari datang, yakni timur ke barat. Namun dalam perencanaan kali ini penulis mencoba untuk memanfaatkan potensi lintasan arah bangunan

yang tidak didapati arah datang matahari dengan penggunaan material kaca pada bagian timur dan barat, sehingga akan tetap mendapatkan penggunaan pencahayaan alami pada siang hari semaksimal mungkin tanpa menggantungkan arahan bangunan pada sinar matahari yang datang.

2. Curah hujan

Jakarta memiliki potensi banjir yang lumayan tinggi jika terjadi hujan yang sangat lebat dikarenakan negara Indonesia memiliki cuaca hujan. Maka dari itu pemilihan site harus dijauhkan pada aliran sungai dan memilih tempat yang cukup tinggi supaya meminimalisir terjadinya air hujan erus menambah.

3. Angin

Dengan pemilihan konsep futurisic maka penghawaan yang akan digunakan nantinya akan lebih banyak menggunakan penghawaan buatan seperti AC dari pada menggunakan penghawaan alami dari luar ruangan.

4. Letak strategis

Jakarta Selatan memiliki daya tarik karena fasilitas umum yang lengkap, akses ke mana saja mudah, dan udara di Jakarta Selatan dianggap paling segar dibandingkan daerah lainnya maka dari itu Jakarta Selatan memiliki letak yang sangat strategis jika ingin mendirikan suatu fasilitas bangunan publik. Meski saat ini lahan yang tersedia sudah mulai terbatas, nyatanya pembangunan hunian tapak maupun vertikal masih sangat mudah untuk dijumpai di daerah ini. Tak heran jika kondisi ini mengacu pada pertumbuhan bisnis komersial.

E. Waktu Operasional

Berikut merupakan beberapa kebutuhan dari Waktu Operasional *Marvel Creative Hub* yang sudah ditentukan dengan pengguna yang ada. Yakni:

tabel 3. 1 waktu operasional Marvel Creative Hub

No	Devisi	Jam Operasional
1	Office Manager	Senin s/d Sabtu Pukul 10.00 -19.00 WIB
2	Front Desk	Senin s/d Jum'at Pukul 10.00 -19.00 WIB Sabtu Pukul 10.00 – 21.00 WIB
3	Administration	Senin s/d Sabtu Pukul 10.00 -19.00 WIB
4	IT	Senin s/d Sabtu Pukul 10.00 -19.00 WIB
5	Security	Senin s/d Sabtu Pukul 10.00 -24.00 WIB
6	Rekan Komunitas	Senin s/d Sabtu Pukul 10.00 -19.00 WIB
7	Pengunjung Biasa	Senin s/d Sabtu Pukul 10.00 -19.00 WIB

Berikut merupakan tabel yang dibuat untuk keperluan sistem operasional dari *Marvel Creative Hub*:

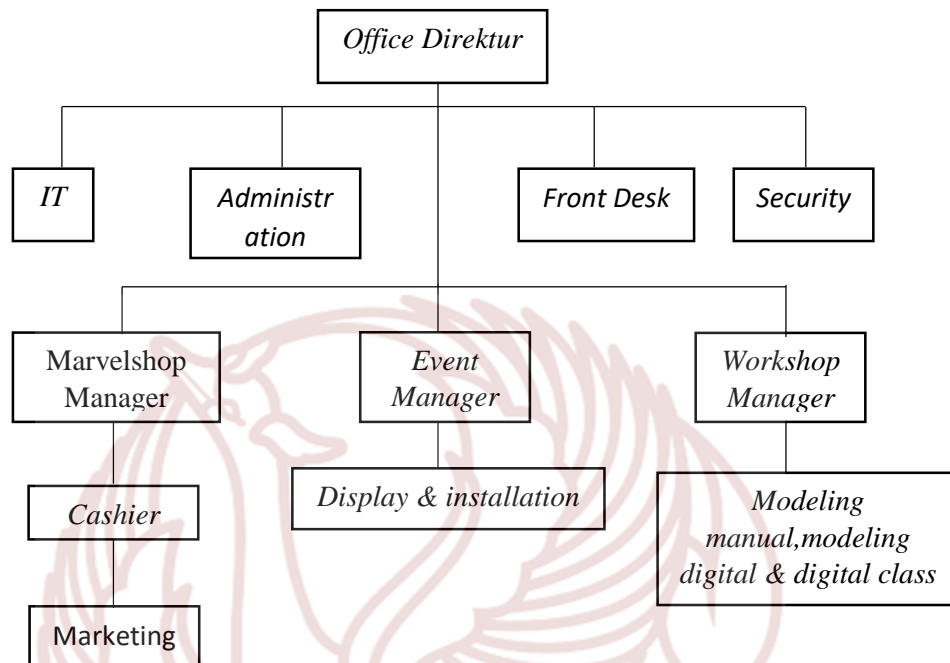
tabel 3. 2 Keperluan sistem operasional Marvel Creative Hub

No	Fasilitas	Hari dan Jam buka	Sistem Buka dan Jumlah Pegawai
1	<i>Lobby/Receptionist</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • sistem karyawan pada resepsionis hanya 1jam shift kerja saja. Yakni dari pukul 10.00 – 19.00 WIB • total karyawan pada resepsionis ini ada 3orang
2	<i>Office</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • sistem kerja pada kantor 8jam dari pukul 10.00 – 19.00 WIB
3	<i>Hall Exhibition</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • sistem buka pada Hall Exhibition ini dari pukul 10.00 – 19.00 WIB • sistem pemakaian Hall Exhibition ini sesuai dengan acara kegiatan dari penyelenggara atau rekan komunitas yang berlangsung • Sistem pemakaian/penyewaan Ballroom ini sendiri harus menggunakan proposal kegiatan yang nantinya akan dikurasi
4	<i>Ballroom</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • sistem buka pada Hall Exhibition ini 12jam dari pukul 10.00 – 19.00 WIB • sistem pemakaian Ballroom ini sesuai dengan acara kegiatan dari penyelenggara atau rekan komunitas maupun dari MCH sendiri yang berlangsung • Sistem pemakaian/penyewaan Ballroom dari rekan kerja sendiri harus menggunakan

			proposal kegiatan yang nantinya akan dikurasi
5	<i>Marvel Workshop</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • sistem buka pada Hall Exhibition ini 8 jam dari pukul 10.00 – 19.00 WIB • penggunaan Marvel Workshop dari MCH untuk masing-masing Class menyesuaikan jadwal yang ada. • Sistem pemakaian/penyewaan Ballroom dari rekan kerja sendiri harus menggunakan proposal kegiatan yang nantinya akan dikurasi • Untuk pemakaian fasilitas 1 Class workshopnya berlangsung sekitar 2-3jam.
6	<i>MarvelShop</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • Marvelshop dibuka pukul 10.00 – 19.00 WIB • Jumlah karyawan yang ada disini ada 2, diantaranya 2 staff kasir dan 1 Sales
7	<i>Marvel Gallery</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • Marvel Gallery dibuka pukul 10.00 – 19.00 WIB • Marvel Gallery dibuka disaat setiap jam kerja berlangsung dan diperuntukkan untuk umum.
8	<i>Cafe</i>	Senin - Sabtu	<ul style="list-style-type: none"> • Cafe selalu dibuka pukul 10.00 – 19.00 WIB • Total karyawan untuk Cafe ini sendiri ada 3orang •

F. Struktur Organisasi

bagan 3. 1 Struktur Organisasi Marvel Creatibe Hub



Struktur organisasi pada Marvel Creative HUB akan disesuaikan pada kebutuhan kegiatan, operasional dan fasilitas yang sudah disediakan di tempat tersebut. Dalam acuan pembuatan struktur organisasi ini yang dibuat oleh penulis akan mengacu pada data lapangan yang didapat setelah melakukan hasil survey dan wawancara pada Jakarta Creative Hub. Berikut susunan Struktur organisasi pada Marvel Creative Hub beserta penjelasan tiap divisi yang ada:

1. Office Direktur

Memimpin secara keseluruhan dengan memegang seluruh keputusan yang berhubungan dengan perusahaan baik berupa personil maupun materil lalu juga membuat prosedur ketetapan untuk tiap manajer dan bertugas untuk

mengkoordinir setiap kegiatan dari para manajer serta menerima pertanggung jawabannya secara periodik

2. IT

Bertanggung jawab sebagai operator yang bertugas untuk mengontrol dan mengawasi seluruh gedung melalui CCTV dan juga sebagai teknisi di bidang IT seperti jaringan dan server.

3. *Administration*

Bertanggung jawab atas segala kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran produk dan jasa serta memantau dan melaporkan keadaan pasar.

4. *Front Desk*

Bertugas untuk melayani dan memberikan informasi kepada pengunjung yang datang

5. *Security*

Bertanggung jawab untuk menjaga keamanan dan ketertiban seluruh gedung action figure sesuai dengan tugas dan jadwal masing-masing.

6. *Cashier*

Bertugas untuk menghitung keuangan berupa pemasukan dan pengeluaran dalam penjualan hasil produksi dari *Marvelshop*.

7. *Marketing*

Bertugas untuk mempromosikan hasil produk dalam *marvelshop* kepada pengunjung maupun masyarakat luar.

8. Manager (Event, *marvelshop* & Marvel workshop)

Bertugas sebagai pusat koordinator acara yang diadakan di *Marvel Creative Hub* berupa kegiatan dari dalam perusahaan maupun dari rekan komunitas sendiri dari fasilitas yang telah disediakan yang ada.

4. *Display & installation team*

Tim yang memiliki tugas untuk membantu segala macam perencanaan dan pelaksanaan teknis dan non teknis dilapangan.

5. *Tim Modelling manual*

Bertugas dan bertanggung jawab untuk mengawasi dan memantau segala kegiatan dalam pelaksanaannya di fasilitas Modelling Manual supaya tidak terjadi hal yang diinginkan dalam pelaksanaannya dilapangan.

6. *Tim digital class*

Bertugas dan bertanggung jawab untuk mengawasi dan memantau segala kegiatan dalam pelaksanaannya di fasilitas digital class supaya tidak terjadi hal yang diinginkan dalam pelaksanaannya dilapangan.

7. *Tim modelling digital*

Bertugas dan bertanggung jawab untuk mengawasi dan memantau segala kegiatan dalam pelaksanaannya di fasilitas modelling digital supaya tidak terjadi hal yang diinginkan dalam pelaksanaannya dilapangan.

G. Pengguna, Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Sebuah fasilitas ruang didesain guna untuk mewadahi segala macam aktifitas di dalam ruang tersebut. Perencanaan desain interiormenyangkut segala aktifitas maupun kegiatan manusia, hal ini dikarenakan pengguna menghabiskan sebagian hidupnya didalam ruang tersebut dan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah perilaku pengguna ruang karena manusia baik dalam segi keamanan dan kenyamanan.⁷⁹ Kebutuhan ruang berdasarkan penggunaanya harus mempertimbangkan segala macam aktifitas dalam skala kecil maupun besar hal ini untuk menentukan suatu kebutuhan ruang tersebut. Berikut merupakan tabel pola Pengguna, aktifitas dan kebutuhan ruang dalam Perencanaan Interior Marvel Creative Hub di kota Jakarta pada setiap areanya:

⁷⁹ Suptandar, J. Pamudji. *Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan, Jakarta. 1999.

1. Pola Aktivitas pengunjung

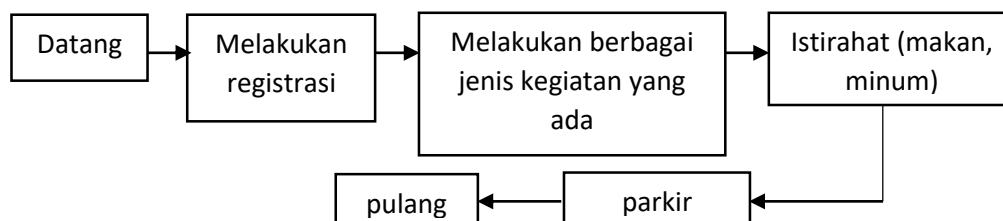
tabel 3. 3 Kebutuhan ruang beserta aktivitas
berdasarkan pengguna (pengunjung)

Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang	Elemen Pengisi
Penggunjung	-Datang -Parkir	-Tempat parkir	
	-Registrasi	-Receptionist area/Lobby	-Meja resepsionis -Kursi tunggu -screen information
	-Berkunjung	- <i>R.Marvel workshop</i>	-meja & kursi kerja -meja 3d printing -meja product -meja 3d printing -meja jahit -meja kerja (woodworking) -meja kerja utama
		- <i>R. Marvel shop</i>	-meja <i>casier</i> -wardrobe -Display product -Cloths case -Almari Comic

		<i>-Hall exhibition</i>	-
		<i>-Ballroom</i>	<i>-kursi audience</i>
		<i>-Marvel gallery</i>	<i>-Showcase costum</i> <i>-Showcase action figure</i> <i>-Diorama case</i> <i>-Screen wall</i>
	<i>-MCK</i>	Toilet	<i>-closet</i> <i>-urinal</i> <i>-wastafel</i>
	<i>-Sholat</i>	<i>-mushola</i>	
	<i>-istirahat</i>	<i>-Cafe</i>	<i>-meja & kursi makan</i> <i>- freep lace area</i> <i>-collaborative area</i>

a. Pola aktivitas pengunjung Marvel Creative Hub

bagan 3. 2 Pola aktivitas pengunjung Marvel Creative HUB



2. Pola aktivitas rekan komunitas

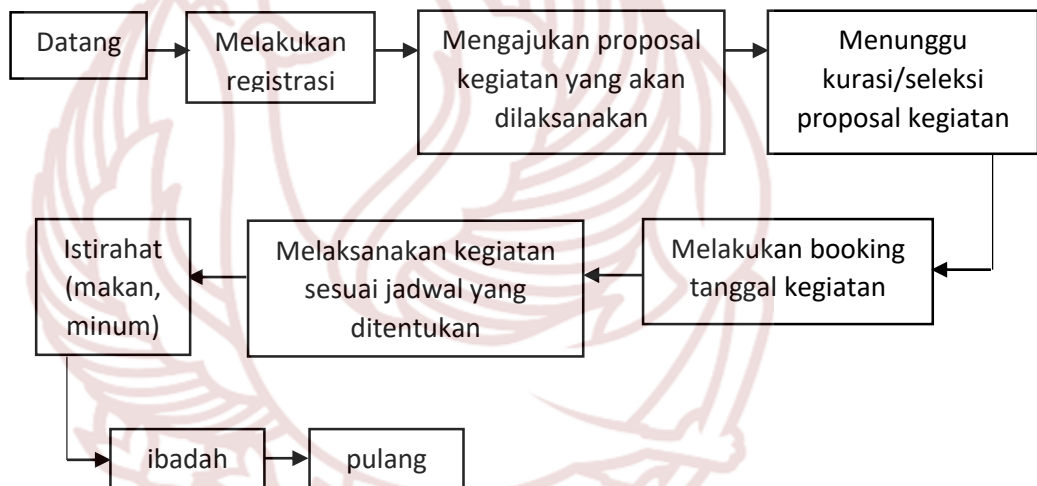
tabel 3. 4 Kebutuhan ruang beserta aktivitas
berdasarkan pengguna (pengunjung)

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan ruang	Elemen pengisi ruang
Rekan komunitas	-Datang -Parkir	Tempat parkir	
	-Registrasi	<i>-Receptionist area/Lobby</i>	-Meja resepsionis -Kursi tunggu -screen information
	-Koordinasi kegiatan Penyesuaian jadwal kegiatan -presentasi & meeting	<i>-metting room</i>	-meja & kursi metting
	Pelaksanaan kegiatan	Ruang pengajar	-meja & kursi pengajar
	MCK	Toilet	<i>-closet -urinal -wastafel</i>
	Sholat	Mushola	

	istirahat	-Cafe	-meja & kursi makan - <i>freelance area</i> - <i>collaborative area</i>
--	-----------	-------	---

a. Pola aktivitas rekan komunitas Marvel Creative Hub

bagan 3. 3 Pola aktivitas rekan komunitas Marvel Creative HUB



3. Pola aktivitas pengelola

tabel 3. 5 keperluan sistem operasional pada Marvel Creative Hub

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan ruang	Elemen pengisi ruang
marvel workshop staff	-Melakukan koordinasi dengan kegiatan workshop yang	-Meeting Room -ruang workshop	-meja & kursi meeting

	ada -Melakukan pantauan kegiatan, mengatur pelaksana kegiatan		
	Bekerja	Office	-meja & kursi kerja
	MCK	Toilet	- <i>closet</i> - <i>urinal</i> - <i>wastafel</i>
	Sholat	Mushola	
	Istirahat	<i>Pantry & breakout area</i>	- <i>kitchen set</i> - <i>breakout chair</i>
Marvel Event staff	-Melakukan koordinasi dengan kegiatan event yang ada -Melakukan pantauan kegiatan, mengatur dan	- <i>Metting Room</i> - <i>Hall exhibition</i> - <i>Ballroom</i>	-meja & kursi meeting
	Bekerja	Office	-meja & kursi kerja
	MCK	Toilet	- <i>closet</i> - <i>urinal</i>

			<i>-wastafel</i>
	Sholat	Mushola	
	Istirahat	<i>Pantry & breakout area</i>	<i>-kitchen set -breakout chair</i>
Marvel Shop staff	-Menyusun kebutuhan marvel shop	- meeting Office -R.Marvel Shop	-meja & kursi meeting -meja & kursi casier
	-Mengatur segala keluar masuk barang yang ada di marvelshop	-Gudang	-storage
	-Melayani pelanggan yang datang di marvel shop	-Office	-meja & kursi kerja
	MCK	Toilet	<i>-closet -urinal -wastafel</i>
	Sholat	Mushola	
	Istirahat	<i>Pantry & breakout area</i>	<i>-kitchen set -breakout chair</i>
Front Desk	-Melayani seluruh informasi pengunjung -Melayani seluruh kegiatan	<i>Resepsionist area</i>	<i>Meja & kursi resepsionist</i>

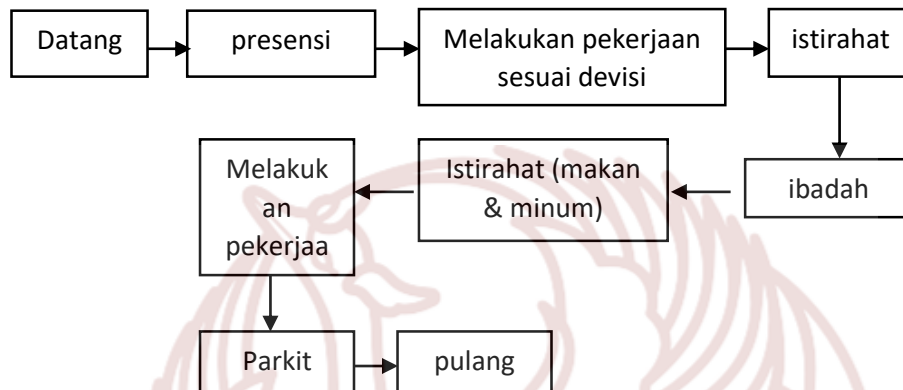
	penyelenggara event diluar kegiatan marvel		
	MCK	Toilet	-closet -urinal -wastafel
	Sholat	Mushola	
	Istirahat	Pantry & breakout area	-kitchen set -breakout chair
Office manager	-Mengatur dan bertanggung jawab atas seluruh operasional <i>Marvel Creative Hub</i>	-office manager room	-meja & kursi kantor
	-Mengadakan rapat internal	Meeting room	Kursi meeting
	MCK	Toilet	-closet -urinal -wastafel
	Sholat	Mushola	
	Istirahat	Pantry & breakout area	-kitchen set -breakout chair
IT	-Memastikan komputer yang dipakai sesuai	-Office	Meja & kursi kantor

	user berjalan dengan baik -Memastikan komputer terhubung ke jaringan dan bisa berkomunikasi dengan semestinya		
	memantau keamanan CCTV & <i>electrical room</i>	<i>Electrical & cctv room</i>	-server -meja & kursi kerja
	MCK	Toilet	-closet -urinal -wastafel
	Sholat	Mushola	-kitchen set -breakout chair
	Istirahat	<i>Pantry & breakout area</i>	-kitchen set -breakout chair
<i>Administrasion</i>	-Mengumpulkan dan menyusun dokumen -Memastikan persediaan alat tulis kantor	Office	-meja & kursi kerja kantor -filling cabinet
	MCK	Toilet	-kitchen set -breakout chair

	Sholat	Mushola	- <i>kitchen set</i> - <i>breakout chair</i>
	Istirahat	<i>Pantry & breakout area</i>	- <i>kitchen set</i> - <i>breakout chair</i>
OB	-Melakukan perawatan dan kebersihan pada interior <i>Marvel Creative Hub</i> -Menyediakan minuman untuk karyawan -Membersihkan peralatan makanan -Melaksanakan tugas tertentu yang sudah diberikan oleh divisi tertentu	-tiap ruangan di <i>Marvel Creative Hub</i> - <i>Janitor room</i>	-peralatan kebersihan
	MCK	Toilet	- <i>kitchen set</i> - <i>breakout chair</i>
	Sholat	Mushola	- <i>kitchen set</i> - <i>breakout chair</i>
	Istirahat	<i>Pantry & breakout area</i>	- <i>kitchen set</i> - <i>breakout chair</i>

a. Pola aktivitas rekan komunitas *Marvel Creative Hub*

bagan 3. 4 Pola aktivitas pengelola Marvel Creative HUB



1. Pola Aktivitas dalam ruang

Pola aktivitas setiap ruangan akan disesuaikan dengan kebutuhan si aktivitaas pengguna ruang tersebut. Dalam perencanaan ini pola aktivitas dalam ruang terdiri dari beberapa bagian diantaranya ada aktivitas pengguna, rekan komunitas, dan penelola. Dalam aktivitas setiap pengguna ruang baik pengunjung, pengelola maupun rekan komunitas akan melakukan aktivitas di ruang *Office, lobby, marvel exhibition, Ballroom, marvel workshop, dan marvel shop, Cafe*. Berikut pola aktivitas yang telah dibuat pada perencanaan *Marvel Creative Hub*.

H. Program Ruang

1. Kapasitas dan Besaran Ruang

Besaran ruang pada Desain Interior yakni *Marvel Creative Hub* disesuaikan dengan menurut kebutuhan dan standar yang sudah ditetapkan berdasarkan:

tabel 3. 6 perhitungan ruang di Marvel Creative Hub

Area	Pelaku	Keterangan	Luas
Lobby	Pengelola	Receptionist	16,05 m ²
		Luas manusia: 2 orang x 0,8 = 1,6 m ²	
		Furniture	
		• Meja resepsionis: 4 x 2,15m=8,6 m ²	
		• Kursi: 2(0,6x0,6)=0,72m ² Luas Furniture=9,32m ²	
		Sirkulasi	
		(1,6m+8,6+9,32) 30%= 19,52 x 30%=5,85 m ²	
		Jumlah	
		1,6 m ² + 8,6 m ² +5,85 m ² =16,05 m ²	
	Pengunjung & Rekan komunitas	Waiting Area	27,69 m ²
		Luas manusia: 15 orang x 0,8 = 12 m ²	
		Furniture	
		Waiting area: 15,5 x 0,6m=9,3 m ²	
		Sirkulasi	
		(12 + 9,3)30%= 19,52 x 30%=6,39 m ²	

		Jumlah	
		$12 \text{ m}^2 + 9,3 \text{ m}^2 + 6,39 \text{ m}^2 = 27,69 \text{ m}^2$	
<i>Office</i>	Pengelola	Office Direktur Room	$6,48 \text{ m}^2$
		<i>Luas manusia: 3 orang x 0,8 = 2,4m²</i>	
		Furniture	
		• <i>Meja manager: 1,5 x 0,7m² = 1,05m²</i>	
		• <i>Kursi: 2(0,6 x 0,6m²) = 0,72m²</i>	
		• <i>Sofa tunggu: 1,8 x 0,7m² = 1,26m²</i>	
		• <i>Luas furniture: 1,05 + 0,72 + 1,26 = 3,03m²</i>	
		Sirkulasi	
		$(2,4 + 3,03 \text{ m}^2) \times 30\% = 1,62 \text{ m}^2$	
		jumlah	
		$2,4 + 3,03 + 1,05 = 6,48 \text{ m}^2$	
	Pengelola	Open office	$24,16 \text{ m}^2$
		<i>Luas manusia: 16 orang x 0,8 = 12,8m²</i>	
		Furniture:	
		<i>Meja staff, adm & IT: 14 meja x 1,3 x 0,7m² = 12,74m²</i>	
		<i>Meja Manager: 1,5m² x 0,7m² = 1,05m²</i>	
		sirkulasi	
		$(12,8 + 12,74 + 1,05) \times 30\% = 7,97 \text{ m}^2$	
		jumlah	
		$2,4 + 12,74 + 1,05 + 7,97 \text{ m}^2 = 24,16 \text{ m}^2$	
	Pengelola	Printing & filling cabinet	$7,62 \text{ m}^2$
		<i>Luas manusia: 3orang x 0,8 = 2,4</i>	
		Furniture	

		<i>Filing cabinet: $2,6 \times 0,5 \times 2m^2 = 2,6m^2$</i> <i>Meja print: $2,8 \times 0,58 m^2 = 1,62m^2$</i> <i>sirkulasi</i> <i>$(2,4 + 2,6 + 1,62m^2) \times 30\% = 1m^2$</i> <i>Jumlah</i> <i>$2,4 + 2,6 + 1,62 + 1 = 7,62m^2$</i>	
	Pengelola	<i>Discuss/ Miniampitheater area</i> <i>Luas manusia: $10 \text{ orang} \times 0,8 = 8$</i> <i>Furniture</i> <i>Area duduk 1: $1m \times 3,85m \times 2m^2 = 7,7m^2$</i> <i>Area duduk 2: $4,9m^2 \times 1m^2 = 4,9m^2$</i> <i>sirkulasi</i> <i>$(8 + 7,7 + 4,9m^2) \times 30\% = 6,18m^2$</i> <i>jumlah</i> <i>$8 + 7,7 + 4,9 + 6,18 = 26,78m^2$</i>	26,78m ²
	Pengelola & rekan kerja	<i>Metting Room</i> <i>Luas manusia: $8 \text{ orang} \times 0,8 = 6,4m^2$</i> <i>Furniture</i> <i>Area duduk 1: $1 \times 3,85 \times 2m^2 = 7,7m^2$</i> <i>Area duduk 2: $4,9 \times 1m^2 = 4,9m^2$</i> <i>sirkulasi</i> <i>$(6,4 + 7,7 + 4,9m^2) \times 30\% = 5,7m$</i> <i>jumlah</i> <i>$6,4 + 7,7 + 4,9 + 6,18m^2 = 24,7m^2$</i>	24,7m ²
Hall Exhibition	Pengunjung & rekan komunitas	<i>Hall Exhibition</i> <i>Luas Manusia: $50 \text{ orang} \times 0,8 = 40m^2$</i>	52,31m ²

		<i>Furniture</i>	
		<i>Information screen: $3,5 \times 0,3m^2 = 1,05m^2$</i>	
		<i>sirkulasi</i>	
		$(40m + 1,05m^2) \times 30\% = 12,31m^2$	
		<i>jumlah</i>	
		$40 + 12,31m^2 = 52,31m^2$	
	Pengelola	Electrical Room	10, 21m ²
		<i>Luas manusia: $3 \text{ orang} \times 0,8 = 2,4m^2$</i>	
		<i>Furniture</i>	
		<i>Meja kerja: $1,6 \times 0,7 \times 3m^2 = 3,36m^2$</i> <i>Storage: $3 \times 0,7m^2 = 2,1m^2$</i>	
		<i>sirkulasi</i>	
		$= (2,4 + 3,36 + 2,1m^2) \times 30\% = 2,35m^2$	
		<i>jumlah</i>	
		$2,4 + 3,36 + 2,1 + 2,35m^2 = 10, 21m^2$	
	Pengelola	Janitor Room	3,12m ²
		<i>Luas manusia: $3 \text{ orang} \times 0,8 = 2,4m^2$</i>	
		<i>Furniture</i>	
		-	
		<i>sirkulasi</i>	
		$2,4 \times 30\% = 0,72m^2$	
		<i>jumlah</i>	
		$2,4 + 0,72m^2 = 3,12m^2$	
Marvel Gallery	pengunjung	Marvel Gallery	224,44m ²
		<i>Luas manusia: $40 \text{ orang} \times 0,8 = 32m^2$</i>	

		Furniture <ul style="list-style-type: none"> • <i>Kostum area:</i> $22,6 \times 1,6m \times 2 = 72,32$ • <i>Action figure area 1:</i> $0,99 \times 3m^2 \times 6 = 17,82m^2$ • <i>Action figure area 2:</i> $0,99 \times 4,6m^2 = 4,5$ • <i>Diorama area:</i> $4,5 \times 7,5m^2 = 33,75m^2$ • <i>Screen area:</i> $14,6 \times 0,8 m^2 = 11,68m^2$ sirkulasi $(32 + 72,32 + 17,82 + 4,5 + 33,75 + 11,68) \times 30\% = 51,37 m^2$ jumlah $32 + 140 + 52,37m^2 = 224,44m^2$	
<i>Ballroom</i>	Pengunjung & rekan kerja	Audience Area	$189,86 m^2$
		<i>Luas manusia:</i> $144 \text{ orang} \times 0,8m^2 = 115 m^2$	
		Furniture	
		<i>Kursi audience:</i> $0,56 \times 0,49 = 0,27m^2 \times 115 \text{ orang} = 31,05m^2$	
		sirkulasi	
		$(115 + 31,05m^2) \times 30\% = 43,81m^2$	
		Jumlah	
		$115 + 31,05 + 43,81 = 189,86 m^2$	
		Stage/ Podium	$18,98m^2$
		<i>Luas manusia:</i> $3 \text{ orang} \times 0,8 = 2,4m^2$	
		Furniture	
		<i>Meja:</i> $4 \times 0,5m^2 = 2m^2$ <i>Kursi:</i> $3 (0,6 \times 0,6m^2) = 1,08m^2$	
		sirkulasi	
		$(2,4 + 2 + 1,08m^2) \times 30\% = 1,62m^2$	
		jumlah	

		$: 2,4 + 2 + 1,08 + 1,62m^2 = 7,1m^2$	
		Transit room	
		<i>Luas manusia: 10orang x 0,8m² = 8m²</i>	
		<i>Furniture</i>	
		<ul style="list-style-type: none"> • Kursi: 10 (0,6x0,6)=3,6m² • Meja meeting: 3 x 1m= 3m² 	
		<i>sirkulasi</i>	
		$(8+3,6+3m^2) \times 30\% = 4,38m^2$	
		<i>jumlah</i>	
		$8+3,6+3+4,38m^2=18,98m^2$	
Marvel Workshop	Pengelola	Control room	7,76m ²
		<i>Luas manusia: 3orang x 0,8m² = 2,4m²</i>	
		<i>Furniture</i>	
		<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja: 3 (1,1 x 0,7m²) = 2,31m² • Almari: 1,8 x 0,7m² = 1,26m² 	
		<i>sirkulasi</i>	
		$(2,4+2,31+1,26m^2) \times 30\% = 1,79m^2$	
		<i>jumlah</i>	
		$2,4+2,31+1,26+1,79m^2=7,76m^2$	
	Pengunjung & rekan kerja	Class Digital	71,39m ²
		<i>Luas manusia: 31orang x 0,8m² = 24,8m²</i>	
		<i>Furniture</i>	
		<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja: 31 (1m x 0,6m) = 18,6m² • Kursi: 32 (0,6x0,6m²) = 11,52m² 	
		<i>sirkulasi</i>	
		$(24,8 + 18,6+11,52m^2) \times 30\% = 16,47m^2$	
		<i>jumlah</i>	

		$24,8 + 18,6 + 11,52 + 16,47m^2 = 71,39m^2$	
		Class Modelling Manual	28,31m ²
		Luas manusia: 6orang x 0,8m ² =4,8m ²	
		Furniture	
		Meja kerja: 6 (1 x 0,6m ²)= 3,6m ² Kursi: 6 (0,6x0,6m ²)=2,16m ² Meja product: 5,4 x 1,2m ² =6,48m ² Meja 3d printing: 3,5 x 1,35m ² =4,72m ²	
		sirkulasi	
		$(4,8 + 3,6 + 2,16 + 6,48 + 4,72m^2) \times 30\% = 6,52m^2$	
		jumlah	
		$4,8 + 3,6 + 2,16 + 6,48 + 4,72 + 7,27m^2 = 28,31m^2$	
		Class Modeling Digital	108,8m ²
		Luas manusia: 31 orang +10orang+6orang x 0,8m ² =37,6m ²	
		Furniture	
		<ul style="list-style-type: none"> •Meja kerja utama workshop 1: 4 (1,2m x 2,5m²)= 12m² •Meja kerja utama worksshop 2: 2 (1,2m x 3,5m²) = 8,4m² •area pajang alat produksi: 3,5 x 0,51m² = 1,78m² •Area pajang material board: •2 (2,6m x 0,51m²)= 2,65m² •Kursi troll berget: 31 (0,55 x 0,55) = 9,3m² •Meja jahit: 10 (1,08m x 0,5m)= 5,4m² •Meja kerja utama woodworking: 2 x 1,3m² = 2,6m² 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja 2 woodworking: $2 \times 1 \times 2m^2 = 4m^2$ 	
		sirkulasi	
		$(37,6 + 12 + 8,4 + 1,78 + 2,65 + 9,3 + 5,4 + 2,6 + 4m^2) + 30\% = 25,1m^2$	
		jumlah	
		$37,6 + 12 + 8,4 + 1,78 + 2,65 + 9,3 + 5,4 + 2,6 + 4 + 25,1m^2 = 108,8m^2$	
Marvel Shop	Pengelola	Casier Area	$1,48m^2$
		Luas manusia: 1 orang $\times 0,8m^2 = 0,8m^2$	
		Furniture	
		meja kasir: $2 \times 0,6m^2 = 1,2m^2$ kursi: $0,6 \times 0,6m^2 = 0,36m^2$	
		sirkulasi	
		$(0,8 + 0,36m^2) \times 30\% = 0,34m^2$	
		jumlah	
		$0,8 + 0,36 + 0,34m^2 = 1,48m^2$	
	Gudang & Supply stuff		$3,92m^2$
		Luas manusia: 2 orang $\times 0,8 = 1,6m^2$	
		Furniture	
		Lemari: $2,85 \times 0,5m^2 = 1,42m^2$	
		sirkulasi	
		$(1,6 + 1,42m^2) \times 30\% = 0,9m^2$	
		jumlah	
		$1,6 + 1,42 + 0,9m^2 = 3,92m^2$	
	Pengunjung	Store area	$70,59m^2$
		Luas manusia: $30 \times 0,8m^2 = 24m^2$	

		<i>Furniture</i>	
		• Wardrobe: $4(3,6m \times 1,2m) = 17,28m^2$	
		• Comic area: $2(3,5 \times 0,5m^2) = 3,5m^2$	
		• Display product: $3,85 \times 3,5m^2 = 13,47m^2$	
		• Cloths area: $7,6 \times 0,4m^2 = 3,04m^2$	
		<i>sirkulasi</i>	
		$(24 + 17,28 + 3,5 + 13,47 + 3,04m^2) \times 30\% = 18,3m^2$	
		<i>jumlah</i>	
		$24 + 17,28 + 3,5 + 13,47 + 3,04 + 18,3m^2 = 70,59m^2$	
Cafe	Pengelola	Kasir Area	26,09 m ²
		Luas manusia: $3 \text{ orang} \times 0,8 m^2 = 2,4 m^2$	
		<i>furniture</i>	
		meja bar & kasir = $3,1 \times 5,7 m^2 = 17,67 m^2$	
		<i>sirkulasi</i>	
		$(2,4 + 17,67 m^2) \times 30\% = 6,02$	
		<i>jumlah</i>	
		$2,4 + 17,67 + 6,02 m^2 = 26,09 m^2$	
		Dapur	12,42 m ²
		Luas manusia: $3 \text{ orang} \times 0,8 = 2,4 m^2$	
		<i>furniture</i>	
		• Kitchen set: $3 \times 0,6 m^2 = 1,8 m^2$	
		• Relax area: $8 \times 2,9 m^2 = 23,2 m^2$	
		<i>sirkulasi</i>	
		$(2,4 + 1,8 + 23,2) = 8,22 m^2$	
		<i>jumlah</i>	
		$2,4 + 1,8 + 8,22 m^2 = 12,42 m^2$	
	Pengunjung	Dinning Area	72,67 m ²

		Luas manusia: 32orang x 0,8 $m^2=25,6 m^2$	
		furniture	
		<ul style="list-style-type: none"> • Meja 1: 0,5 x 0,9 $m^2=0,45 m^2$ • Meja 2: 0,93 x 0,93 $m^2=0,86 m^2$ • Kursi: 0,63 x 0,63 $m^2= 0,4 m^2$ • Gatering area: 11,5 x 3 $m^2=34,5 m^2$ 	
		sirkulasi	
		$(0,45+0,86+0,4+34,5 m^2) \times$ $30\%=10,86 m^2$	
		jumlah	
		$25,6 + 0,45+0,86+0,4+34,5+10,86$ $m^2=72,67 m^2$	

2. Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang pada suatu perencanaan interior akan memiliki fungsi memudahkan aktivitas didalam ruang tersebut, dengan hal itu maka setiap ruang akan dikelompokkan berdasarkan fungsi fungsi.

Kegunaan suatu susunan harus merupakan harmoni dengan tuntutan tata ruang yang serasi dan indah. Susunan suatu ruang pertama-tama harus sesuai tujuannya, maksudnya adalah bahwa penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup penghuninya.⁸⁰

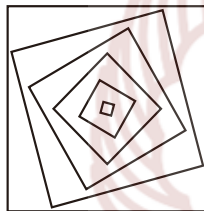
Dalam perancangan organisasi maupun program ruang dalam interior memiliki beberapa hal yang dipertimbangkan, seperti:

⁸⁰ Francis D. K. Ching, Ilustrasi Desain Interior (Jakarta: Erlangga, 1996), 46.

- a. Fungsi ruang
- b. Hirarki ruang
- c. Kebutuhan aktifitas
- d. Pencahayaan dan arah pandangan.

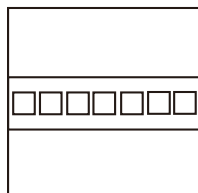
Bentuk-bentuk ruang organisasi ruang juga dapat dibedakan dengan organisasi ruang secara terpusat, linier, radial, kelompok dan secara grid.

Terpusat



- Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang ruang di sekitarnya,
- Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran, dan fungsi sama dengan ruang lain,
- Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.

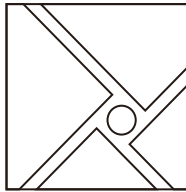
Linear



- Merupakan deretan ruang-ruang, masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang,
- Masing-masing ruang dihubungkan secara langsung,
- Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi

yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

Radial



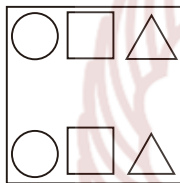
- Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier,

- Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial ke luar,

- Lengan radial dapat berbeda satu sama lain,

tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

Pengelompokan



- Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi

yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang

yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi,

- Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

John F. Pile dalam buku *Interior Design* menjelaskan bahwa, berdekatan berarti berdampingan atau di antaranya. Dalam desain interior istilah ini telah diperluas untuk menggambarkan berbagai hubungan dari yang dekat sampai yang jauh. Seorang desainer biasanya membuat skala yang diberi angka untuk membedakan level dari kedekatan, seperti berikut:

1 = *Adjoining*/berdampingan

2 = *Near*/dekat

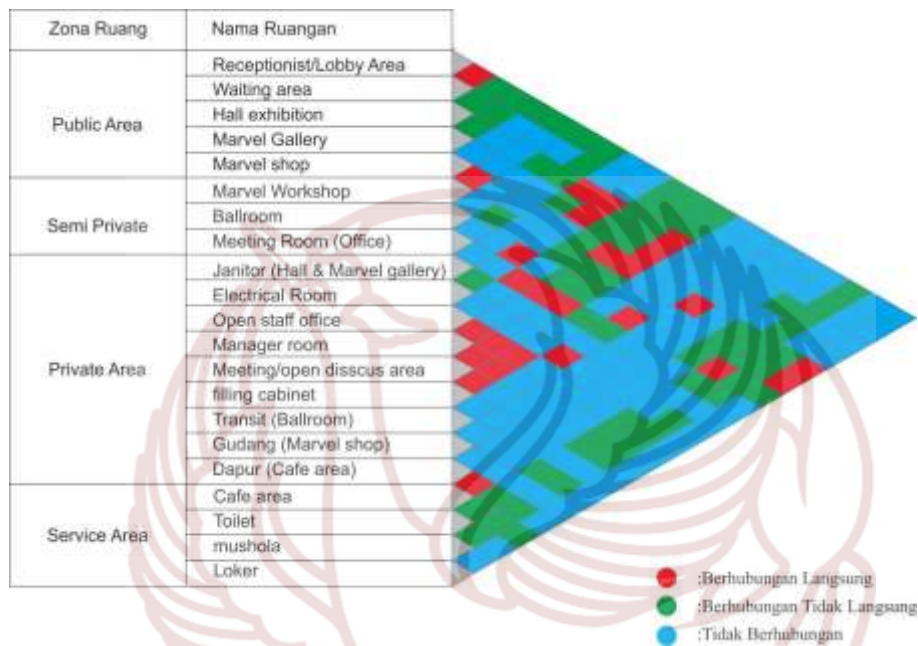
3 = *Medium distant*/cukup jauh

4 = *Far*/jauh

5 = *No contact*/tidak berhubungan

Berikut skema hubungan antar ruang pada interior *Marvel Creative Hub*:

bagan 3. 5 Pola hubungan antar ruang di Marvel Creative Hub



3. Grouping Zoning

Dalam suatu perancangan ruang akan mempertimbangkan aspek pengelompokan zona ruang berdasarkan analisis masing-masing pengguna yang sedang melakukan aktifitas berbeda pada ruang tersebut, hal itu dinamakan grouping zoning. Berdasarkan sifatnya sendiri grouping zoning dibagi menjadi 4, yakni:

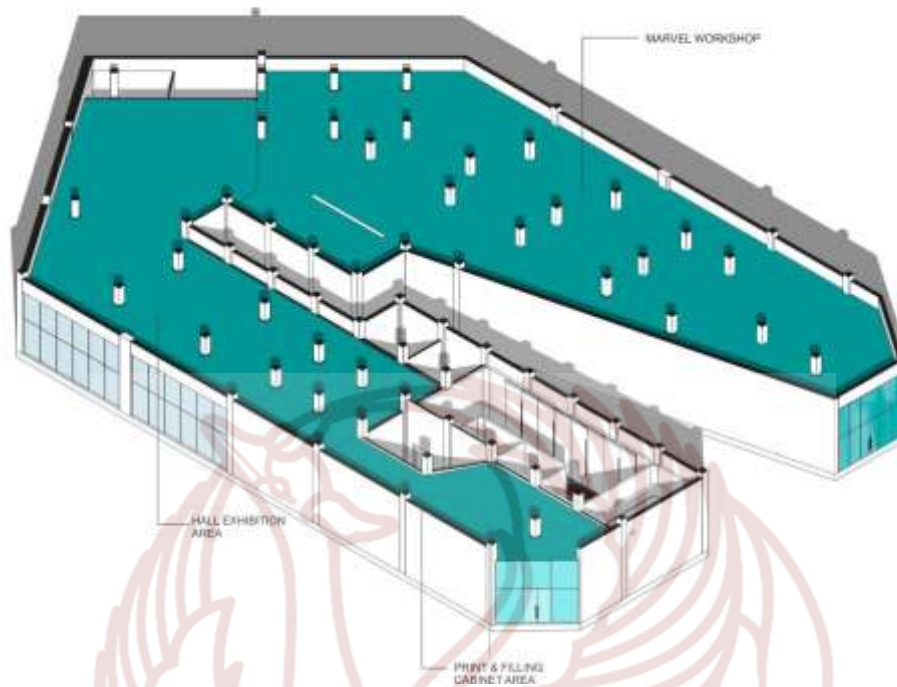
a. *Public area*

Public area merupakan pengelompokan area maupun ruang didalam bangunan yang secara langsung akan terhubung langsung dengan

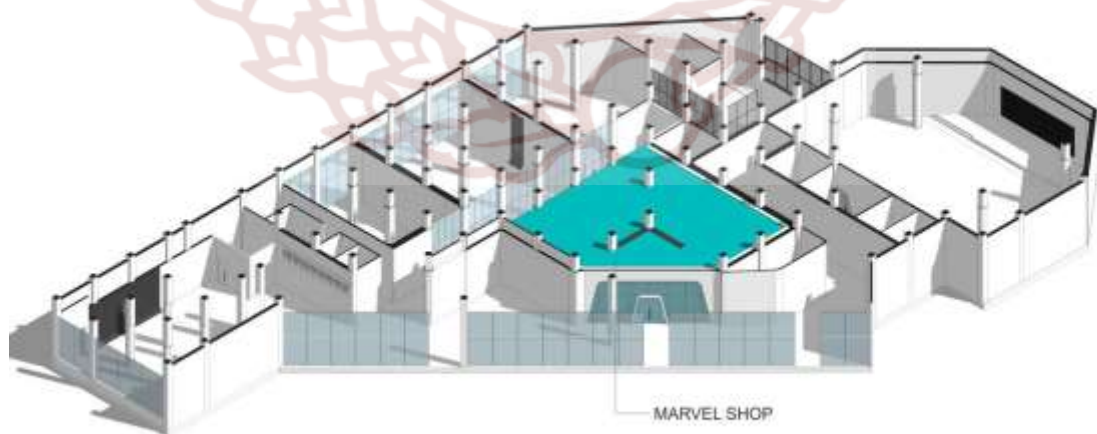
public/pengunjungdan dapat maupun mudah diakses untuk semua orang. Biasanya pengelompokan ini terdapat di area utama suatu bangunan. Pengelompokan Public area yang terdapat pada *Marvel Creative Hub* adalah:

tabel 3. 7 public area di Marvel Creative Hub

<i>Public area</i>	
No	Area
1	<i>Receptionist/ Lobby area</i>
2	<i>Waiting area</i>
3	<i>Hall exhibition</i>
4	<i>Marvel gallery</i>
5	<i>Marvel Shop</i>



gambar 3. 2 Grouping Public area Gedung 1 Marvel Creative Hub
Sumber: Desain Pribadi



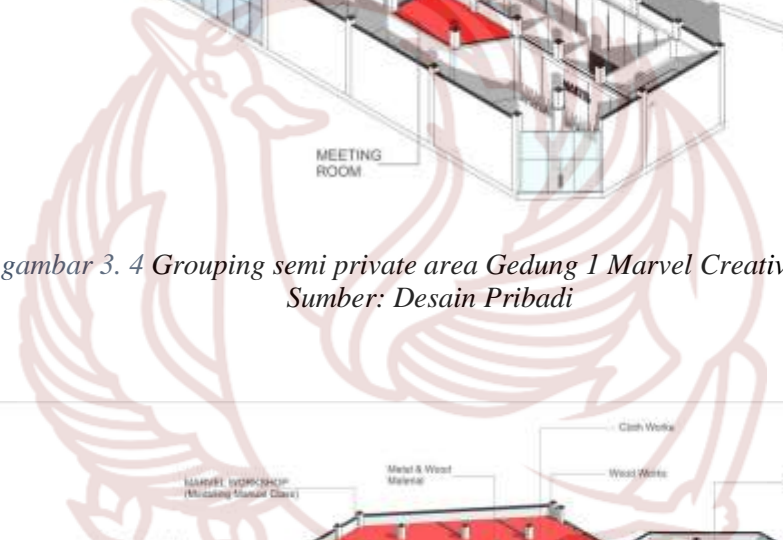
gambar 3. 3 Grouping Public area Gedung 2 Marvel Creative Hub
Sumber: Desain Pribadi

b. Semi private area

Semi private area merupakan suatu pengelompokan area ruang yang aktivitas dalam ruang tersebut tidak langsung terhubung melalui public, melainkan memiliki sifat semi private didalam aktivitas area ruang tersebut namun masih bias dapat diakses public tapi tidak menyeluruh. Pengelompokan semi private area pada *Marvel Creative Hub* adalah:

tabel 3. 8 public private area di Marvel Creative Hub

<i>Semi Private area</i>	
No	Area
1	<i>Marvel Workshop</i>
2	<i>Ballroom</i>
3	<i>Meeting room (office)</i>

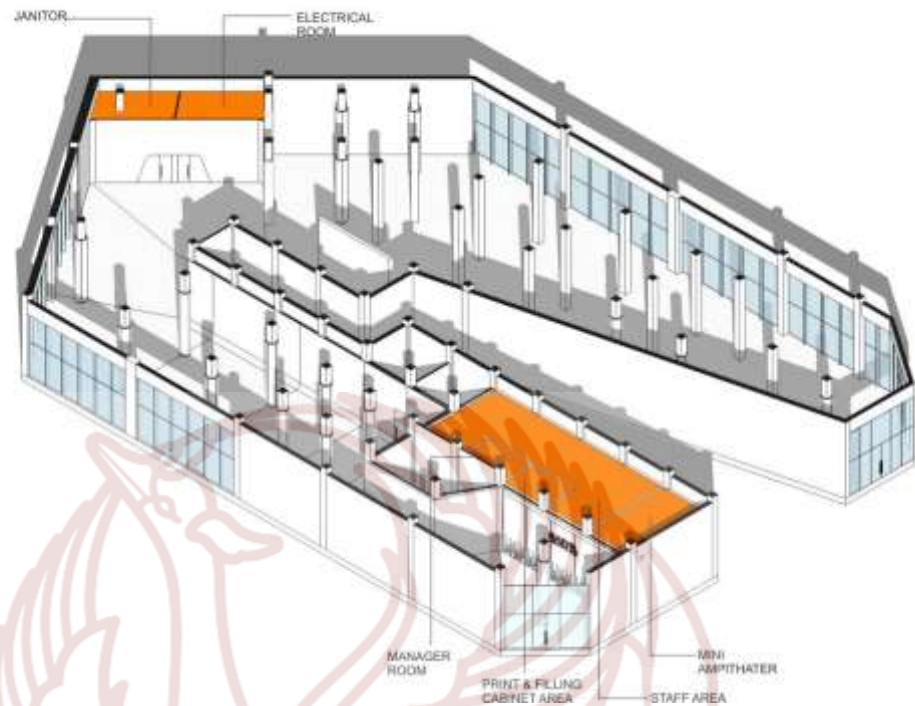


c. *Private area*

Private Area merupakan area maupun ruangan yang menuntut tingkat aktivitas yang bersifat secara privasi atau hanya dapat diakses hanya oleh pengelola *Marvel Creative Hub* dan tidak secara langsung terhubung dengan public area. Pengelompokan yang termasuk area private yaitu:

tabel 3. 9 private area di Marvel Creative Hub

<i>Private area</i>	
No	Area
1	Janitor (hall & marvel gallery)
2	<i>Electrical room</i> (hall & marvel gallery)
3	<i>AV room</i> (office)
4	<i>Open staff office</i> (office)
5	<i>Office manager room</i> (office)
6	<i>Open discuss</i> (office)
7	<i>Filling cabinet</i> (office)
8	<i>Transit (ballroom)</i>
9	<i>Gudang (marvel shop)</i>
10	<i>dapur (café area)</i>



gambar 3. 6 Grouping private area Gedung 2Marvel Creative Hub
Sumber: Desain Pribadi



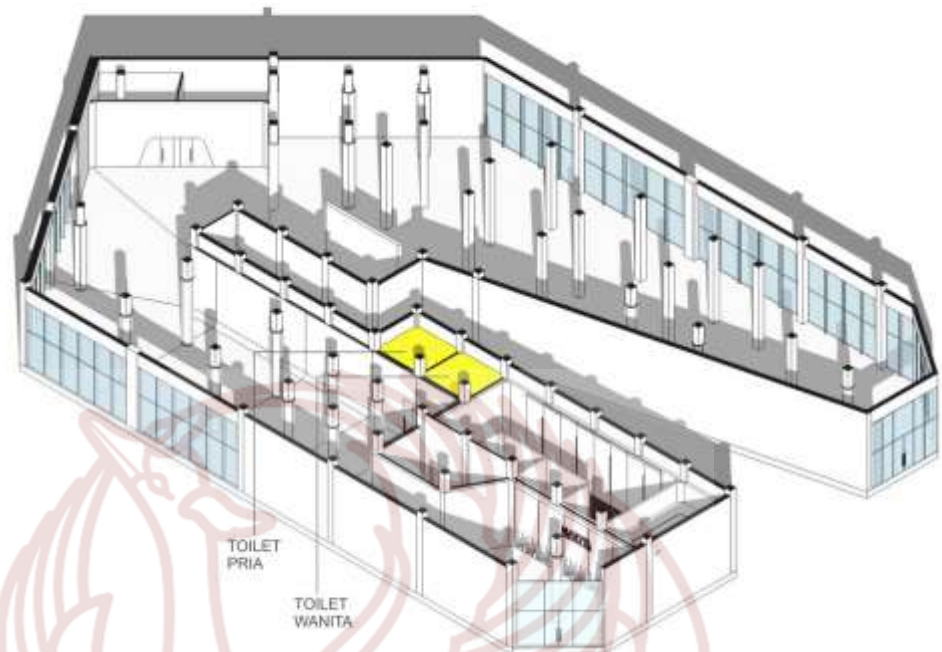
gambar 3. 7 Grouping private area Gedung 2 Marvel Creative Hub
Sumber: Desain Pribadi

d. Service area

Service area merupakan pengelompokan area ruang yang didalam aktivitas didalamnya meliputi pemeliharaan intern dan pelayanan public. Pengelompokan area didalam perancangan Marvel Creave HUB yang merupakan area service adalah:

tabel 3. 10 service area di Marvel Creative Hub

<i>Service area</i>	
No	Area
1	Breakout & café area
2	<i>Toilet</i>
3	<i>Mushola</i>
4	<i>Loker area</i>



*gambar 3. 8 Grouping service area Gedung 1 Marvel Creative Hub
Sumber: Desain Pribadi*


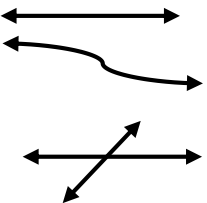


*gambar 3. 9 Grouping service area Gedung 1 Marvel Creative Hub
Sumber: Desain Pribadi*

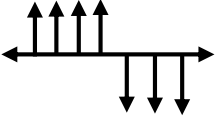
4. Circulation area

Circulation area merupakan area kosong pada tiap ruangan atau dalam bangunan yang difungsikan sebagai area sirkulasi manusia atau pengguna yang melakukan pola kegiatan didalam ruang atau antar ruang. Yakni seperti jalan, tangga, keluar masuk barang dll. Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.⁸¹ Bentuk pola sirkulasi tersebut, diantaranya:

tabel 3. 11 Pola Sirkulasi
(Sumber : Pamuji Suptandar, 1999, hal.114)

No	Pola Sirkulasi	Gambar	keterangan
1	Radial		Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.
2	Linier		Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Jalan dapat

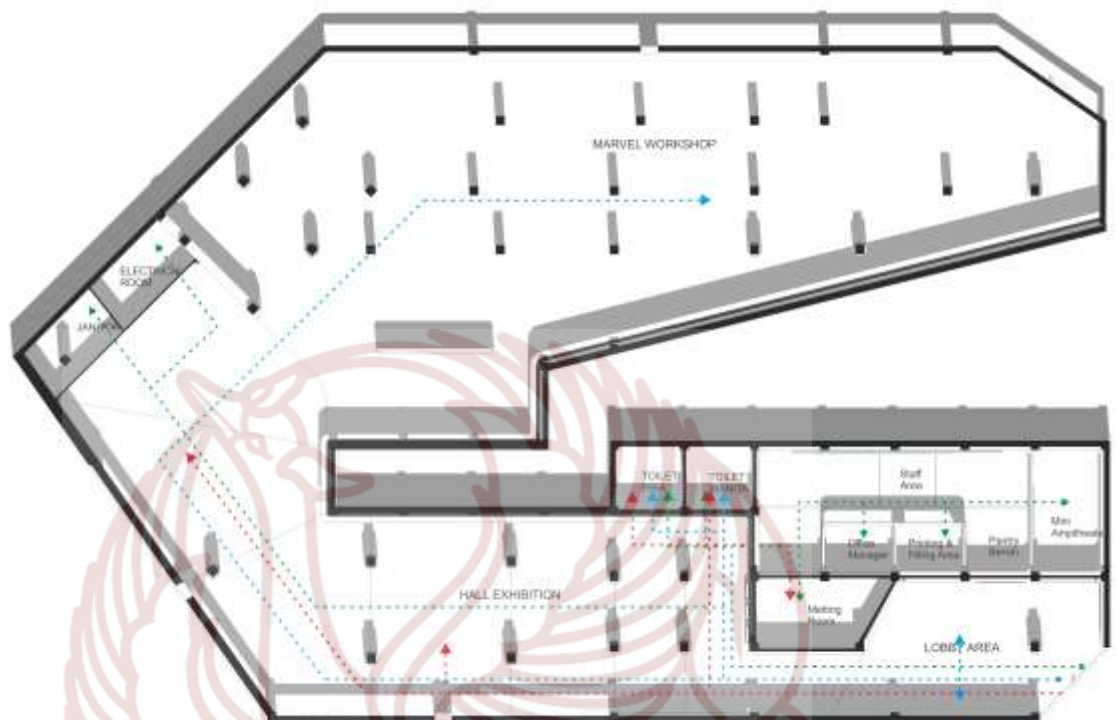
⁸¹ Suptandar, J. Pamudji, Disain Interior, Pengantar Merencana untuk Mahasiswa Desain Interior dan Arsitektur, Penerbit Djambatan, Jakarta, 1999. Hall 114

			melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran
--	--	---	---

Berdasarkan literatur yang terdapat diatas, bisa disimpulkan terdapat 2 macam system sirkulasi, yakni linier dan radial. Namun dari analisis site denah *Marvel Creative Hub* di kota Jakarta menggunakan sistem linier, hal ini dikarenakan system ini memiliki pola hubungan sirkulasi yang jelas dan beruntun sehingga mempermudah pengunjung, tamu dan pengelola memasuki setiap area fasilitas yang terdapat di *Marvel Creative Hub*.

Pola sirkulasi akan dibagi menjadi 2 bangunan, mengingat bangunan *Marvel Creative Hub* memiliki 2 bangunan berdasarkan letak letak fasilitas yang berbeda. Pada bagian Gedung 1 meliputi fasilitas Lobby, office, loker area, Hall Exhibithion, Marvel Gallery. Sedangkan pada Gedung 2 meliputi fasilitas Ballroom, marvel workshop, marvel shop dan café. Sedangkan untuk pembagian sifatnya ditujukan kepada 3 tujuan, yakni untuk Pengunjung, Pengelola dan Rekan kerja yang ada. Berikut Visualisasi pembagian sirkulasi berdasarkan ketentuan pengguna ruang yang ada:

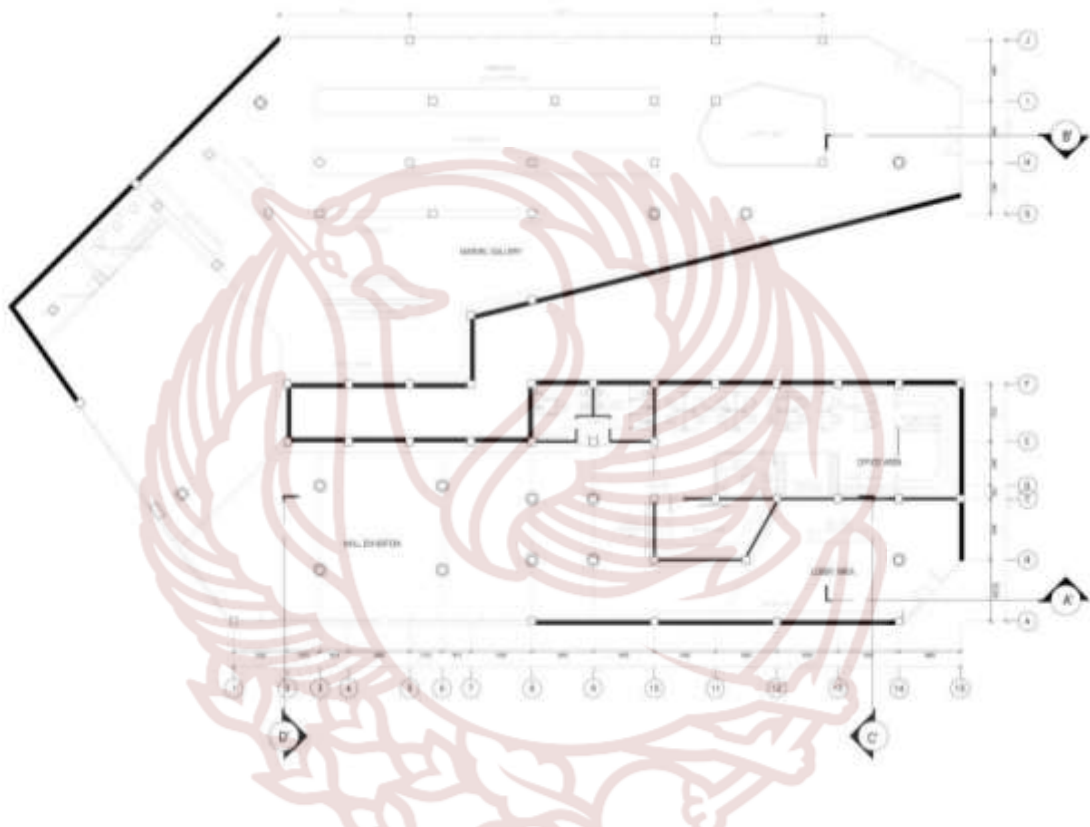
a. Gedung 1



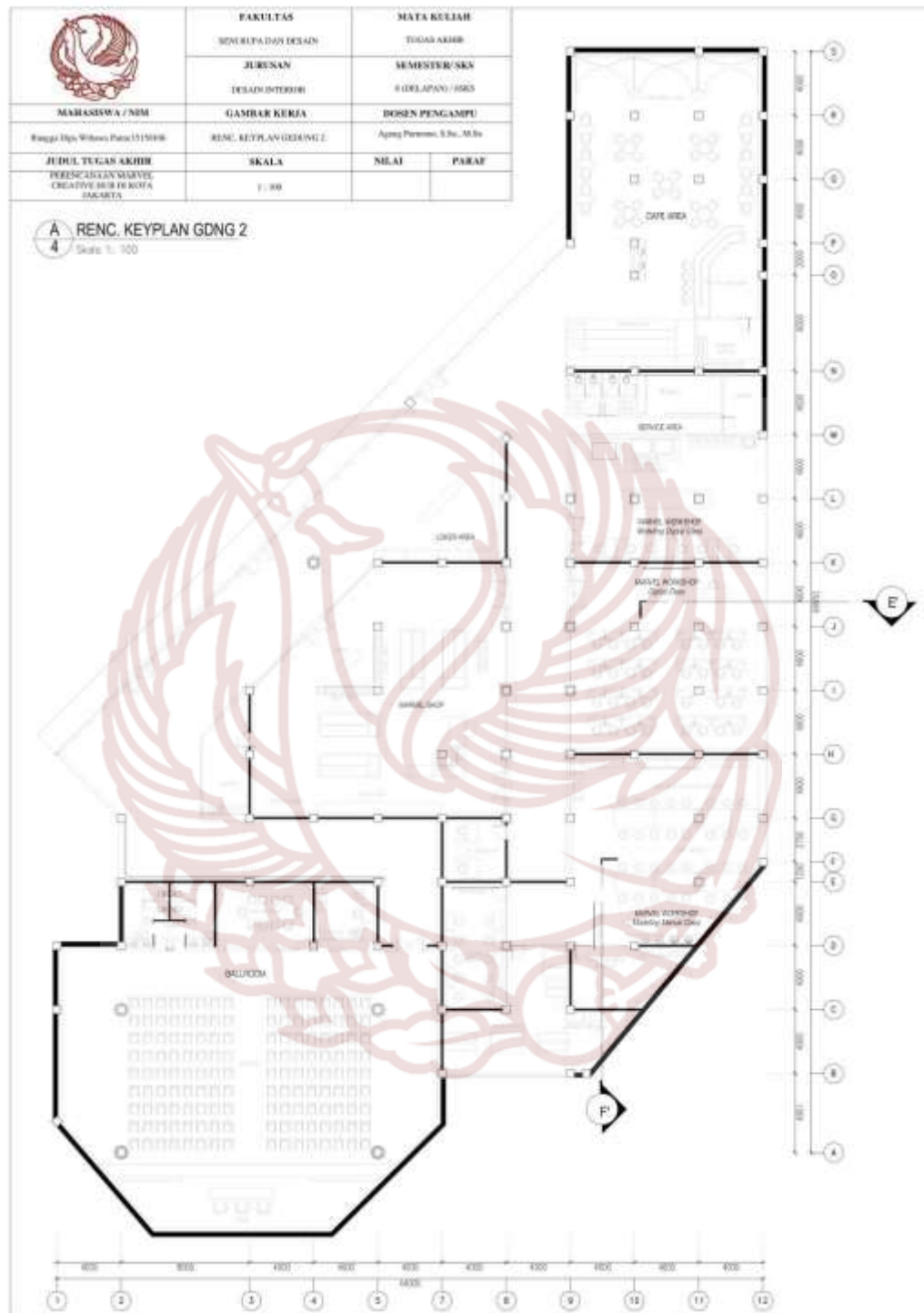
*gambar 3. 10 Sirkulasi pengelola Gedung 1 Marvel Creative Hub
Sumber: Desain Pribadi*

5. Layout

Berdasarkan kebutuhan penyesuaian sirkulasi dan kebutuhan zoning pada denah tersebut maka dibuatlah Layout sebagai berikut:



*gambar 3. 12 Gambar rencana layout Marvel Creative Hub gedung 1
Sumber: Desain Pribadi*



*gambar 3. 13 Gambar rencana layout Marvel
Creative Hub gedung 2
Sumber: Desain Pribadi*

I. Tema dan Gaya

1. Tema

Dalam karya seni ataupun desain harus memiliki suatu pokok pikiran atau dasar dari karya tersebut, hal ini dikhususkan untuk memperkuat aspek estetika pada suatu karya seni maupun perancangan desain yang mau dibuat. Keindahan memiliki arti bagus, permai, cantik, elok, molek dan sebagainya. Benda yang memiliki sifat indah ialah hasil seni, (meskipun tidak semua hasil seni itu indah), seperti pemandangan alam (pantai, pegunungan, danau, bunga-bunga dan lereng gunung), manusia (wajah, mata, bibir, hidung, rambut, kaki, tubuh), rumah (halaman, tatanan, perabot rumah tangga, dan sebagainya) suara, warna dan sebagainya.⁸²

Menurut The Liang Gie, sebagaimana yang dikutip Surajiyo, secara garis besar tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan subject matter (Pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan, yakni berupa: objek alam, objek kebendaan, suasana atau peristiwa yang metafora atau alegori.⁸³ Tema pada perencanaan *Marvel Creative Hub* ini akan mengusung tema Avenger karna *The Avenger* ialah grup/ kelompok

⁸² Hartono, dkk, *Ilmu Budaya Dasar*, (PT Bina Ilmu), hlm. 34.

⁸³ Surajiyo, *Ilmu Filsafat Suatu Pengantar*, *op. cit.*, hlm. 103.

superhero yang berisikan pahlawan pembasmi kejahatan yang ada di cerita komik maupun film *Marvel*. Transformasi desain yang nantinya akan digunakan pada perencanaan ini adalah menggunakan Logo dari The Avenger dengan mentransformasikan bentuknya kedalam unsur elemen pembentuk ruang, elemen perabot dan elemen pelengkap pada interior.

Sedangkan pemilihan gaya pada interior ini akan memilih gaya modern dimana citra pada bangunan akan menonjolkan kesan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan.

Fleksibilitas dan kapabilitas bangunan adalah salah satu aspek modern bangunan. Fleksibilitas dan kapabilitas sendiri adalah kemampuan bangunan untuk melayani dan mengikuti perkembangan tuntutan dan persyaratan pada bangunan itu sendiri. Sedangkan kemampuan untuk melayani dan mengikuti perkembangan jaman hanya bias diwujudkan atau diimplementasikan dalam penapilan dan ungkapan fisik bangunan.

2. Gaya

a. Pengertian

Arsitektur gaya modern disini memiliki pengertian tersendiri terhadap awal perkembangannya dimulai. Sering perkataan arsitektur

modern dikaitkan dengan sesuatu bentuk yang maju, suatu peningkatan perkembangan atau sesuatu baru yang digemari. Charles Jenks, dalam bukunya yang berjudul *Gerakan Arsitektur Modern* telah mengatakan bahwa:

“arsitektur gaya modern adalah keberanian tindakan merombak konsep-konsep lama, memadukan keanekaragaman gaya, tradisi menjadi sesuatu yang baru yang prosesnya berpijak pada aspek fungsi, material, ekonomi dan sosiologi”⁸⁴

Gaya Interior ini memiliki cerminan tersendiri dalam kebebasan manusia berkehidupan dan berkarya, motto para pengusung peradaban dan arsitektur ini sendiri adalah fungsionalisme. Periode sejarah perkembangan modern ini memiliki perbedaan sudut pandang tentang jiwa dan periode pertengahan. Ada dua hal terpenting yang menandai perwujudan munculnya gerakan ini yakni dengan runtuhnya orientasi gereja dan menguatnya otoritas ilmu pengetahuan (sains).⁸⁵ Salah seorang arsitek generasi baru dalam arsitektur modern, yang berkembang dalam Werkbund Jerman, adalah Walter Gropius (1883-1969). Pada tahun 1919, di Weimar, ia mendirikan *Bauhaus* (arti Bauhaus: *'house of the construction'*), sebuah lembaga pendidikan yang menyatukan seniman lukis dan patung, pengrajin, dan arsitek. Tidak seperti *Ecole des Beaux Arts* yang bertahan hampir selama 140

⁸⁴ Jencks, Charles, 1982, *Modern Movement in Architecture*, Ringwood, Va, Australia; Penguin Rooks Ltd, hal. 11.

⁸⁵ Ashadi, ashadi. “*Peradaban dan Arsitektur Modern*”, (Jakarta, Arsitektur UMJ Perss, 2017) Hal. 2

tahun, Bauhaus hanya bertahan 14 tahun. Namun sekolah ini pengaruhnya cukup mendunia dalam waktu yang cukup lama.⁸⁶

b. Karakteristik

Berikut adalah karakteristik dari bangunan bergaya Modern (Brunner T. DKK, 2013) :

- 1) Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis.
- 2) Penggunaan material dan bahan pada bangunan arsitektur modern tidak terlepas dari unsur fungsional, dimana bahan dan material yang digunakan harus mendukung fungsi bangunan secara keseluruhan.
- 3) mengikuti fungsi, sehingga bentuk menjadi monotone karena tidak diolah.
- 4) Anti ornamen, menganggap ornamen yang ada pada bangunan tidak memiliki fungsi baik secara struktur maupun non struktur, sehingga ornamen dihilangkan dan dianggap suatu kejahatan dalam desain.
- 5) Penekanan elemen vertikal dan horizontal masih berhubungan dengan penggunaan ornamen yang dianggap sebagai suatu kejahatan, maka bangunan-bangunan dengan langgam Arsitektur Modern menggunakan penekanan elemen vertikal dan horizontal pada bangunannya sebagai pengganti ornamen, guna menambah estetika dan keindahan bangunan
- 6) Ekspresi terhadap struktur sebagai elemen arsitektur yang memberikan bentuk kepada tampak bangunan, sehingga menciptakan ruang pada kulit

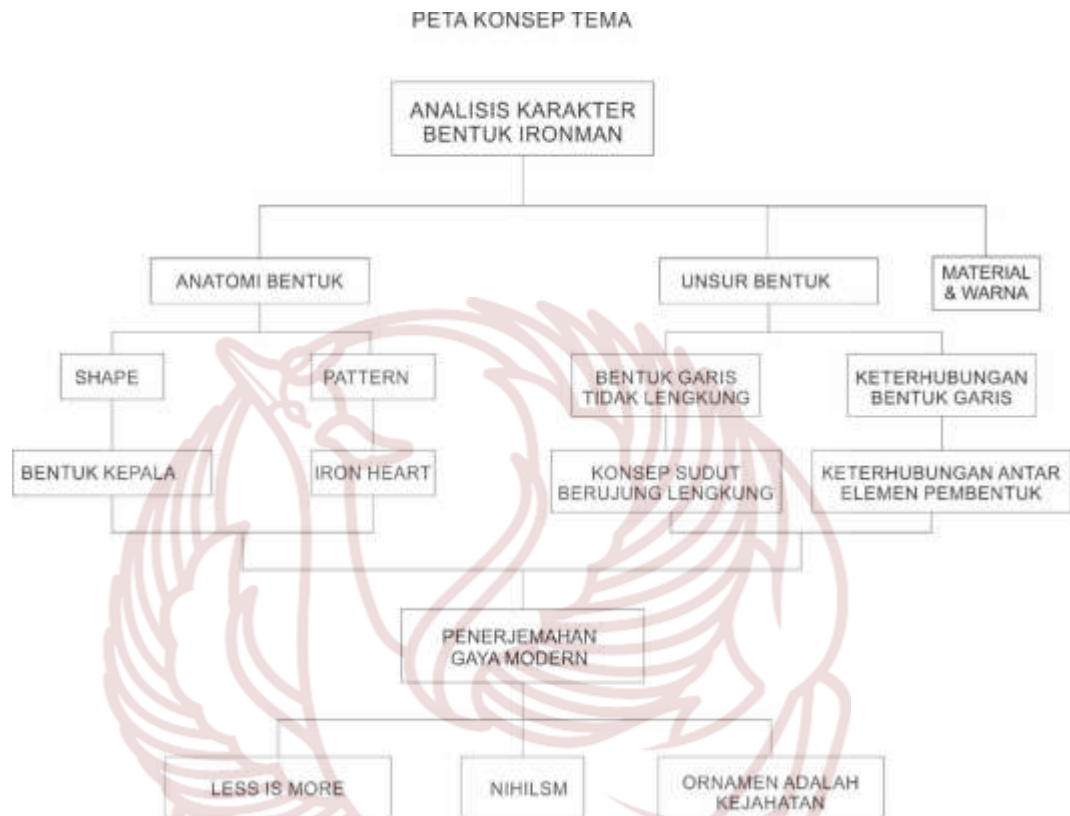
⁸⁶ Ashadi,ashadi. "*Peradaban dan Arsitektur Modern*",(Jakarta, Arsitektur UMJ Perss,2017) Hal.92

bangunan. Hal ini lebih dikenal dengan istilah *Skin and Bone*. Skin and bone merupakan salah satu ide desain dari langgam Arsitektur Modern yang mengedepankan kepolosan dan kesederhanaan dalam olah bentuk bangunan dengan cara menonjolkan struktur bangunan.

- 7) Semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
- 8) Tidak memiliki suatu ciri individu dari seorang arsitek, sehingga tidak dapat dibedakan antara arsitek yang satu dengan yang lainnya.
- 9) Jenis bahan/material yang digunakan diekspos secara polos, ditampilkan apa adanya. Terutama bahan yang digunakan adalah beton, baja dan kaca.
- 10) Nihilism, penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simple, bidang-bidang kaca lebar. Tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan aslinya.
- 11) Menyederhanakan bangunan sehingga format detail menjadi tidak perlu.
- 12) Bangunan Arsitektur Modern menganut paham *form follow function* dimana bentuk yang dihasilkan mengikuti fungsi dari bangunan

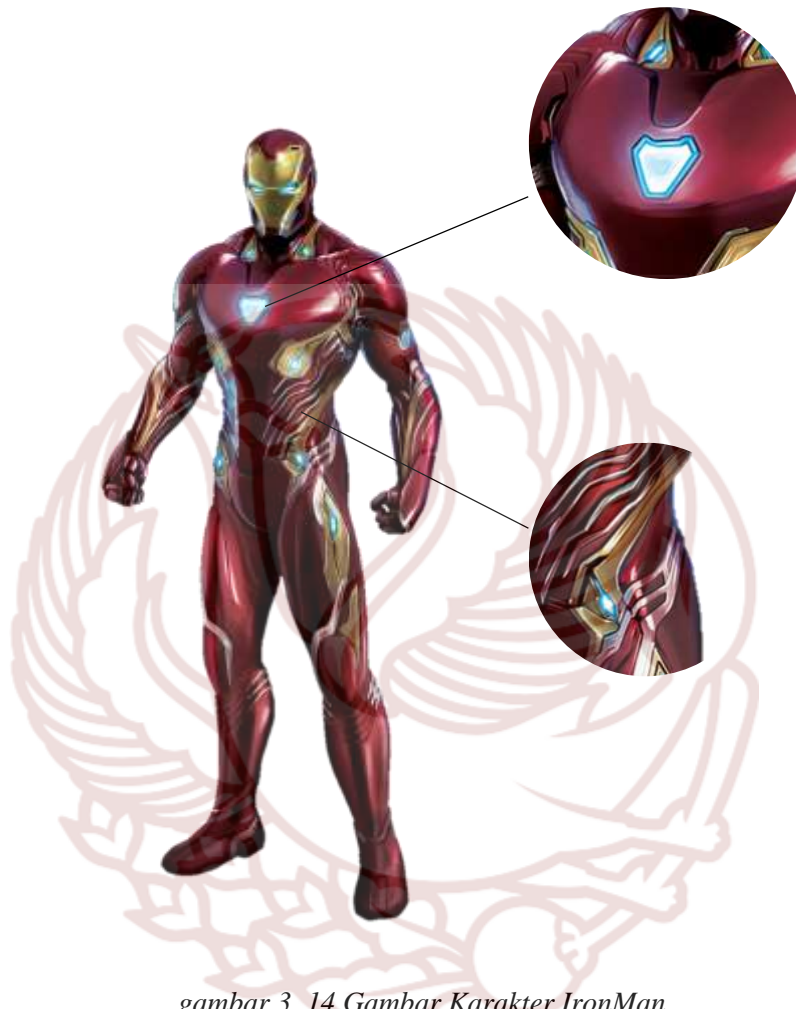
a. Konsep tema yang diambil

bagan 3. 6 Peta pola pikir konsep tema IronMan



Pengambilan konsep yang diambil dalam perencanaan *Marvel Creative Hub* ini menggunakan konsep utama yakni *Ironman*, karna *Ironman* adalah sebuah karakter utama yang berperan penting dalam perkumpulan Superhero yang ada di *Marvel Comic/Marvel Cinematic Universe*. Dalam penerapan atau konsep ini kedalam *interior Marvel Creative Hub* yakni dengan menranformasikan bentuk lekung teratur kedalam massa ruangan yang nantinya diterjemahkan kedalam gaya modern. Dalam proses tranformasi ini tidak memiliki tujuan untuk

membranding tema pada interiornya melainkan mengadaptasi dari ide dasar karakter Ironman tersebut.



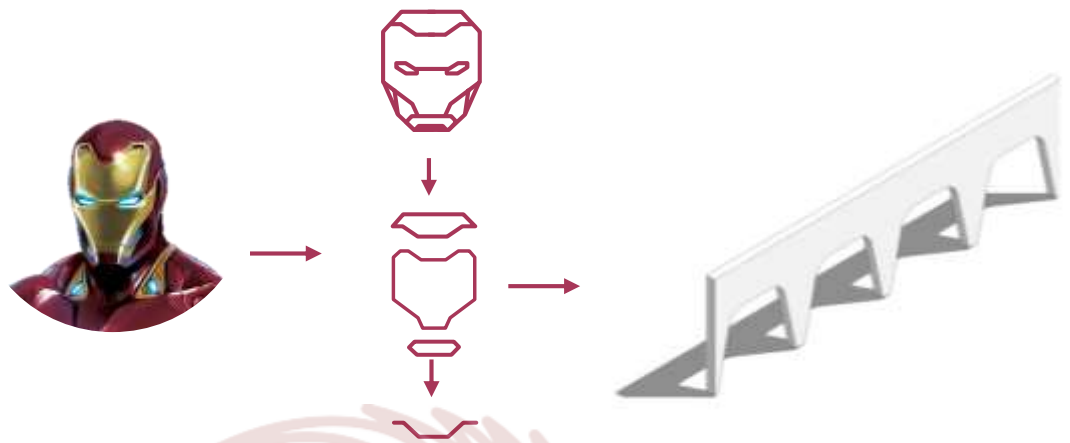
*gambar 3. 14 Gambar Karakter IronMan
Sumber: Google.com*

Pemilihan bentuk yang akan dipilih nantinya harus sesuai dengan analisis bentuk karakter atau baju Ironman yang nantinya akan ditranformasikan ke dalam bentuk ruang maupun furniture yang ada di interior *Marvel Creative Hub*. Karakter bentuk jika dilihat jelas dari baju Ironman ini adalah memiliki karakter bentuk yang simpel, polos dan tanpa

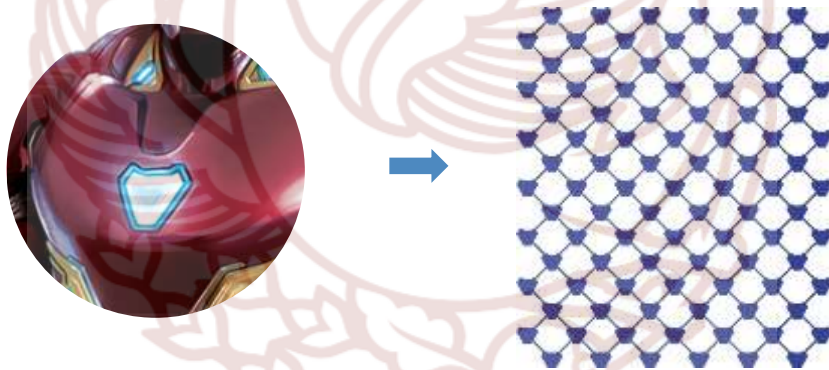
ornamen dimana karakter ini sesuai dengan gaya pemilihan modern. Maka dari itu gaya tersebut dipilih dalam perencanaan ini

1) Anatomi bentuk

Penarapan awal dalam menganalisis anatomi karakter Ironman ini akan mengambil 2 bentuk dasar utama yang akan dijadikan tranformasi kedalam bentuk ruang yakni dengan mengambil bentuk kepala yang nantinya akan dipecah menjadi bagian kecil dan digunakan sebagai bentuk dasar elemen pembentuk ruang tepatnya pada dinding dan model pintu di tiap-tiap ruang yang ada di dalam fasilitas Marvel Creative Hub. Selain itu bentuk satunya juga diambil melalui bentuk dasar dari jantung Ironman yang nantinya akan ditranformasikan melalui pattern dalam pengisi ruangan seperti ceiling, dinding dan juga beberapa kolom untuk memperkuat bahwa interior itu dalam pengambilan bentuk dasarnya berasal dari Ironman sendiri tanpa mencerminkan bentuk Interior tersebut adalah Ironman mengingat bahwa pemilihan gaya Fururistic itu sendiri memiliki bentuk yang tak beraturan dan terlalu bebas. Selain batasan bentuk yang dipilih sesuai analisis bentuk ironman maka bentuk ruangan ini memiliki sifat bentuk yang elastis dan dinamis.



*gambar 3. 15 Rencana bentuk tranformasi Ironman
Sumber: Desain pribadi*



*gambar 3. 16 rencana tranformasi pattern
Sumber: Desain pribadi*

2) Unsur bentuk

Unsur bentuk yang diambil dalam karakter Ironman ini adalah unsur garis yang bisa dilihat bahwa bentuk garis didalam karakter baju ini memiliki bentuk yang bebas atau bentuk garis lengkung dimana tidak ada garis lancip pada bidang bentuknya. Pada unsur garis lainnya bisa didapati juga

bahwa sifat bentuk garis memiliki unsur yang dimana bentuk garis satu dengan lainnya terhubung satu bentuk dengan lainnya. Dengan kedua hal tersebut maka penulis akan membuat konsep dengan sudut berujung lengkung dan keterhubungan antar elemen ruang.

a) Konsep sudut berujung lengkung

Dalam konsep ini mengambil unsur bentuk yang sudah dijelaskan pada bagian atas tadi dimana unsur bentuk memiliki garis lengkung akan diimplementasikan dalam bentuk ruang dimana pada tiap sudut ruang yang lancip diubah menjadi lengkung/tumpul.

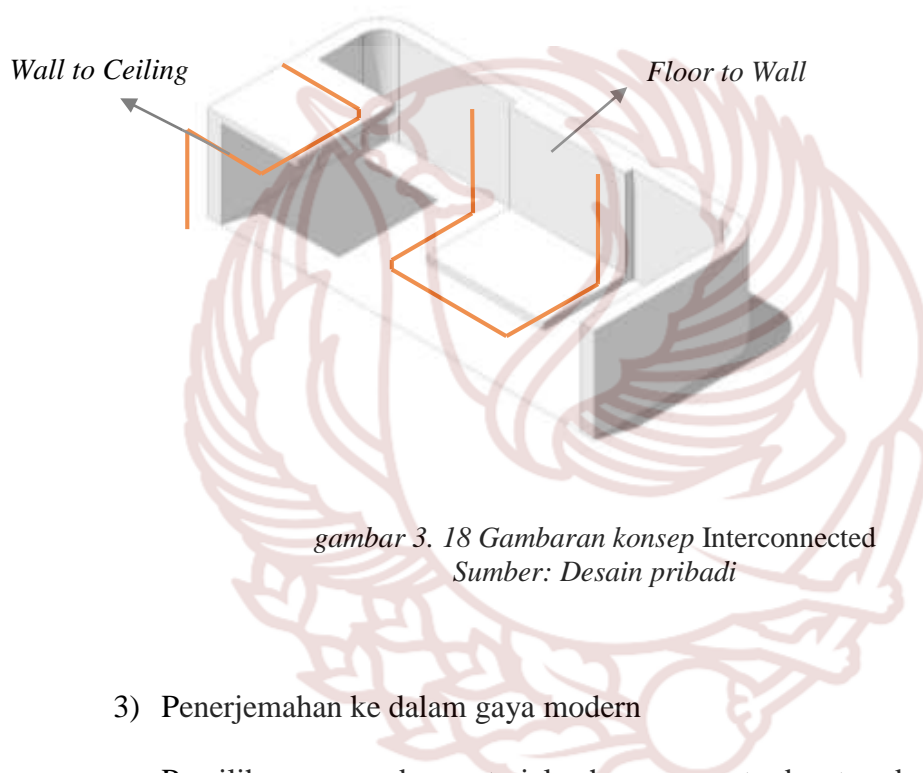


*gambar 3. 17 Gambaran perubahan sudut berujung lengkung
Sumber: Desain pribadi*

b) Keterhubungan antar elemen ruang

Perencanaan maupun perancangan interior yang baik harus mempertimbangan hubungan antar ruang, selain mempertimbangkan hubungan antar ruang konsep ini nantinya juga akan mengungkap konsep “keterhubungan” dimana dalam perancangan tidak hanya menentukan keterhubungan antar ruang namun juga mempertimbangkan aspek keterhubungan antara satu elemen dengan

elemen lainnya seperti keterhubungan pola atau bentuk dari lantai ke dinding lalu dinding ke ceiling atau juga bias dari lantai ke dinding dan ceiling. Hal ini didasari dari unsur bentuk dari karakter Ironman tadi yang nantinya dalam konsep ini supaya diharapkan akan menambahkan nilai estetika yang ada didalam ruangan tersebut.



3) Penerjemahan ke dalam gaya modern

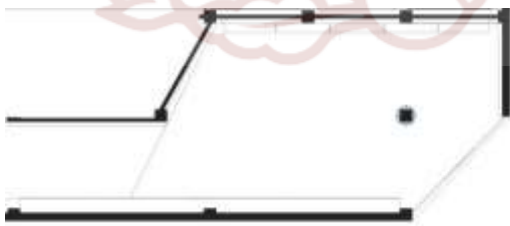
Pemilihan warna dan material scheme yang terdapat pada konsep interior *Marvel Creative Hub* ini akan memcerminkan atau merepresentasikan dari gaya Modern itu sendiri. Materilanya sendiri akan menggunakan sifat “clean & glossy material” diantaranya adalah penggunaan material HPL, carbon, Marmer, stainless stell dan clear glass. Warna yang digunakanpun menggunakan warna yang dominan ke utama hitam putih dan sedikit biru.

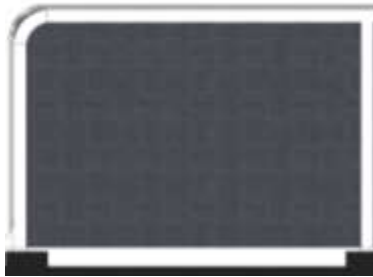


J. Elemen Pembentuk Ruang


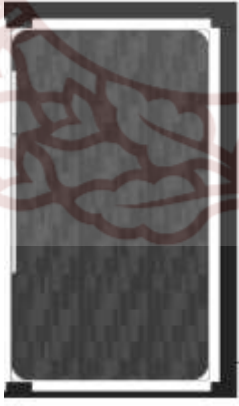
Elemen pembentuk ruang sangat menentukan terciptanya konsep dan tema pada suasana interior yang diangkat. Maka dari itu pertimbangan pembentuk ruang seperti Lantai, dinding dan ceiling sangat mendominasi dalam memunculkan karakteristik konsep yang diangkat selain elemen pengisi ruang pada Interior. Lantai dan ceiling menggunakan pendekatan fungsi dan estetika, sedangkan dinding menggunakan pendekatan fungsi, ergonomi dan estetika pada ruang. Berikut merupakan analisa desain berdasarkan beberapa pertimbangan yang sudah ditetapkan sesuai dengan penyesuaian konsep yang ada sebagai berikut:


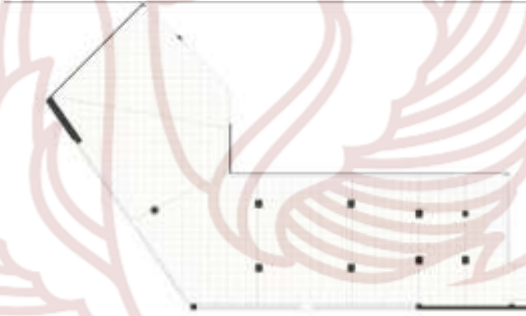
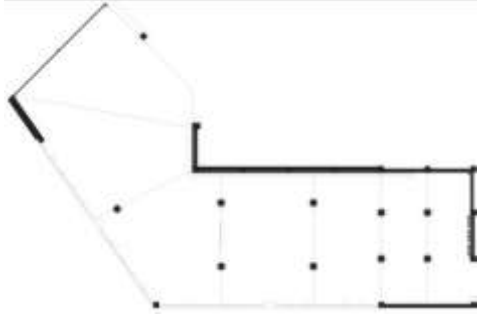
1. Lantai

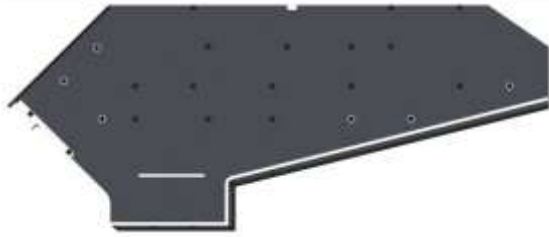

tabel 3. 12 Proses tahapan desain lantai dalam perencanaan Marvel Creative Hub

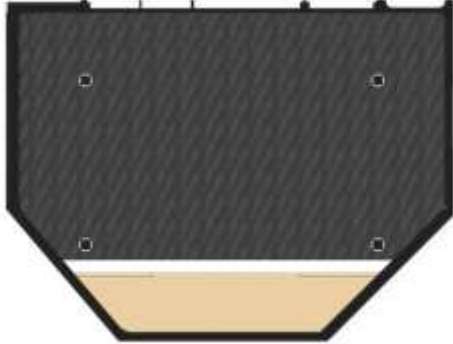
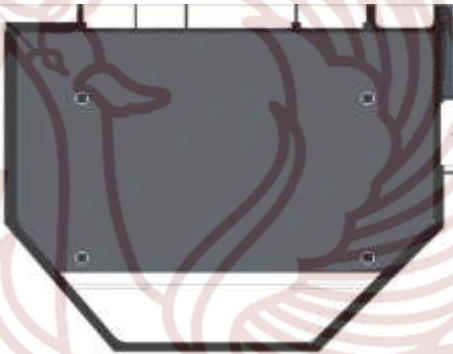
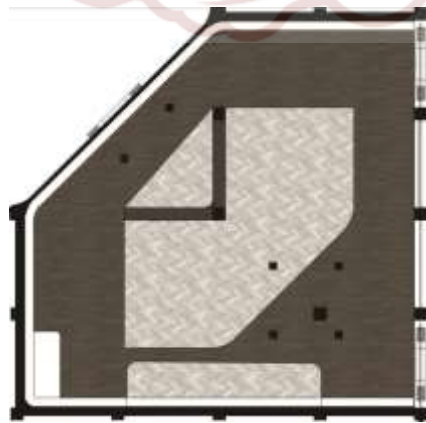
No	Ruang	Desain	Keterangan
1	Lobby Area	<p>*Desain awal (desainer)</p>  <p>Fin. Vynil medium gloss (white)</p>	<p>-penggunaan material yang polos sesuai dengan konsep yang diusung</p> <p>-Mendukung fungsi pencahayaan ruang.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>

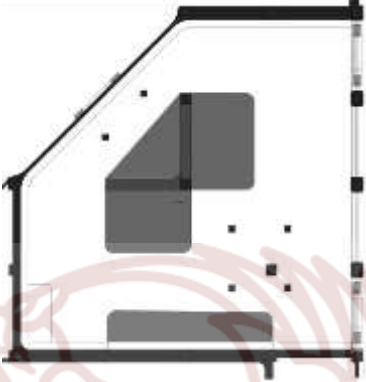

2	Office Manager Room	<p>*Desain awal (desainer)</p>  <p>Carpet dark grey texture</p>	<p>-penyesuaian warna yang cocok dengan material lainnya (monochrome)</p> <p>Nyaman untuk lantai kantorpada ruang.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
3	Printing & Filing Cabinet	<p>*Desain awal (desainer)</p>  <p>Carpet dark grey texture</p>	<p>-penyesuaian warna yang cocok dengan material lainnya (monochrome)</p> <p>-Nyaman untuk lantai ruang.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
4	Open Office	<p>Desain awal (Desainer)</p> 	<p>-tidak memiliki kesan yang dominan terhadap warna utama (monochrome)</p>

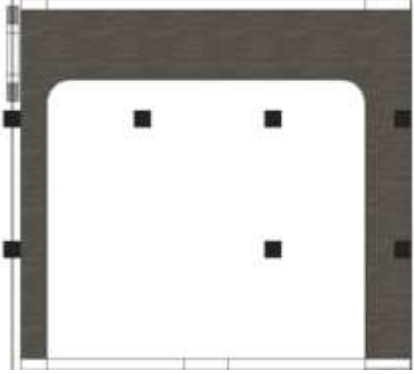
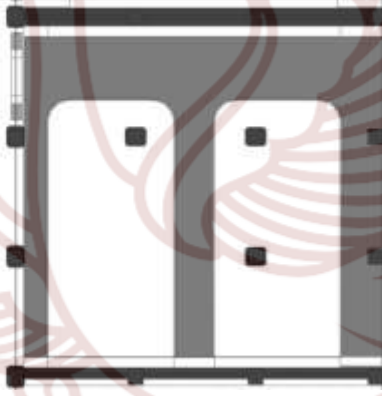
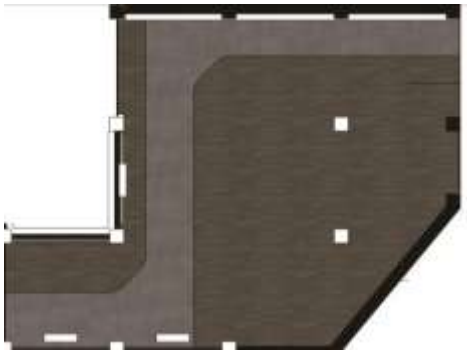
		Fin. Vynil texture parquet	-pengunaan material yang booring Hasil: Revisi
		Desain awal (Desainer)  Fin. Vynil medium gloss (dark grey)	-tidak terlihat ramai dan tidak memiliki kesan yang kaku -material mnyesuaikan dengan material sekitar. Hasil: Desain Terpakai
5	Mini Amphiteatrer	*Desain awal (Desainer)  Carpet dark grey parquet texture	-Carpet pada ruang kurang cocok dikarenakan tidak menimbulkan kesan cerah -Tidak menimbulkan dampak psikologis yang cukup baik dari segi warna Hasil: Revisi
		*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)	-Memiliki warna yang cerah untuk

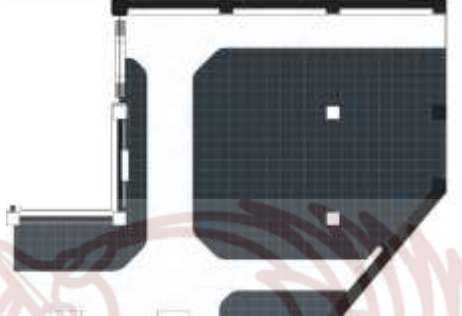

		 <p>Rumput sintetis (swedia green)</p>	<p>mata</p> <p>-Dalam warna menimbulkan kesan yang nyaman dan sejuk.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
6	Hall Exhibition	<p>*Desain awal (Desainer)</p>  <p>Fin. Vynil medium gloss (white) & Vynil wood texture</p>	<p>-Penggunaan material yang terlalu banyak pada fasilitas ruang</p> <p>-Kurang mendukung gaya yang diangkat</p> <p>Hasil: Revisi</p>
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p> 	<p>-Memiliki kesan yang dinamis dan bebas</p> <p>-Sangat mendukung gaya yang telah diusung yakni Modern.g</p> <p>Hasil: Desain</p>


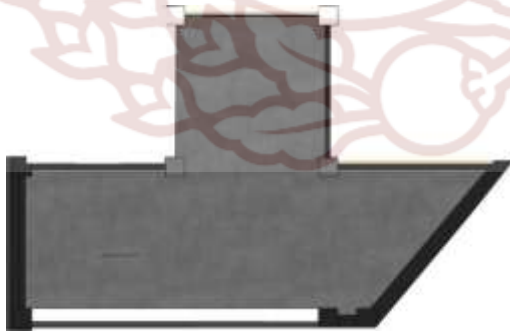
		Fin. Vynil medium solid (white)	Terpakai
7	Marvel Gallery	<p>*Desain awal (Desainer)</p>  <p>Carpet dark grey texture</p>	<p>-pemilihan material yang sesuai dengan area lainnya seperti hall exhibition</p> <p>-Memunculkan kesan modern dari segi warna.</p> <p>Hasil: Revisi</p>
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p>  <p>Fin. Vynil medium solid (white)</p>	<p>-Penggunaan warna yang terlalu gelap untuk area yang cukup luas</p> <p>-Warna berbeda dengan ceiling dan dinding sehingga tidak memunculkan konsep berkeinambungan.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
8	Ballroom	<p>*Desain awal (Desainer)</p>	<p>-Model texture agak ramai maka akan memunculkan kesan yang kaku</p> <p>-Motif carpet beda</p>

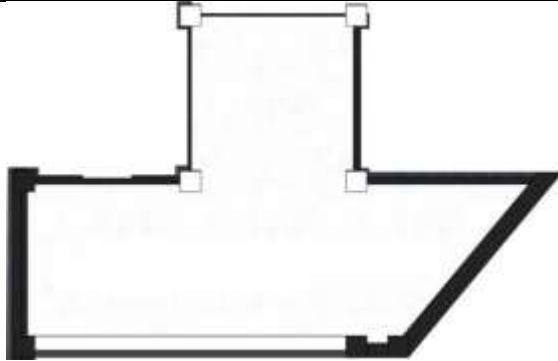

			<p>dengan motif pada ruang lainnya.</p> <p>Hasil: Revisi</p>
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p>  <p>Carpet dark grey parquet texture (audience) Vynil wood texture (stage)</p>	<p>-Motif carpet yang simpel dan tidak ramai.</p> <p>-Penggunaan motif carpet sama dengan motif di ruang yang menggunakan carpet lainnya.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
9	Marvel Shop	<p>*Desain awal (Desainer)</p>  <p>Fin. Vynil medium gloss white (stage)</p>	<p>-Tidak memiliki kesan dominasi monochrome jika tekstur kayu digunakan terlalu banyak</p> <p>-memunculkan kesan natural karna penggunaan material.</p>

		Vynil wood texture	Hasil: Revisi
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p>  <p>Fin. Vynil medium gloss white (stage) Fin. Vynil medium gloss (dark grey)</p>	<p>-Material dan warna yang digunakan sesuai dengan gaya yang diusung.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
10	Marvel Workshop (Modelling Digital Class)	<p>*Desain awal (Desainer)</p>  <p>Fin. Vynil medium gloss white Fin. Vynil medium gloss (dark grey)</p>	<p>-memiliki kesan yang dominan terhadap warna utama (monochrome)</p> <p>-material yang dipakai mendukung fungsi ruang</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
11	Marvel Workshop (Digital Class)	<p>*Desain awal (Desainer)</p>	<p>-penggunaan material yang tidak cocok antara vynil motif kayu dengan</p>

		 <p>Fin. Vynil medium gloss white (stage) Fin. Vynil medium gloss (dark grey)</p>	<p>carpet gelap.</p> <p>Hasil:Revisi</p>
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p>  <p>Carpet dark grey parquet texture Vynil wood texture</p>	<p>-memiliki kesan yang dominan terhadap warna utama (monochrome) -material yang dipakai mendukung fungsi ruang</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
12	Marvel Workshop (Modelling Digital Class) Area kerja utama & finishing	<p>*Desain awal (Desainer)</p>  <p>Carpet dark grey parquet texture</p>	<p>-jenis material tidak mendukung fungsi pengguna ruang -penggunaan material yang kurang cocok</p>

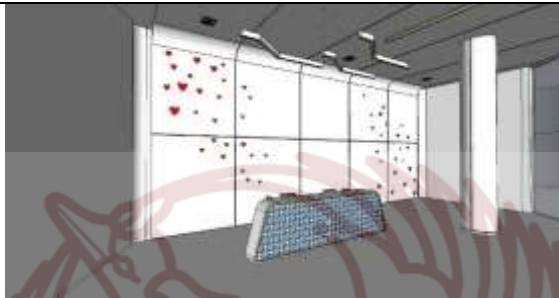
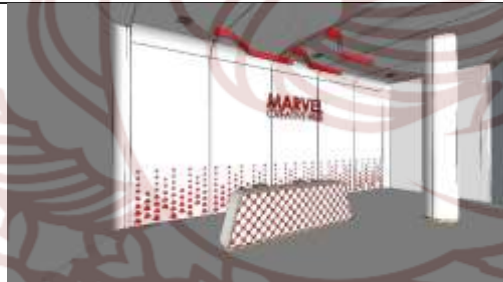
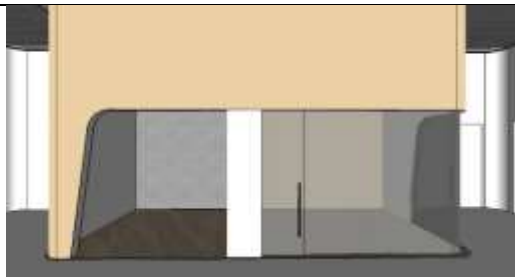
		Vynil wood texture	Hasil:Revisi
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p>  <p>Roman tile dark grey (50x50) Concret texture Fin.cat putih dulux</p>	<p>-penggunaan material tetap berupaya memunculkan kesan Modern dengan menyesuaikan fungsi pengguna ruang (workshop)</p> <p>-jenis material yang dipakai mendukung fungsi ruang.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
13	Marvel Workshop (Modelling Digital Class) Cloth Works	<p>*Desain awal (Desainer)</p> 	<p>-penggunaan warna yang terlalu gelap dibandingkan warna lantai pada ruang lainnya.</p> <p>-Belum memunculkan kesan elegan</p>

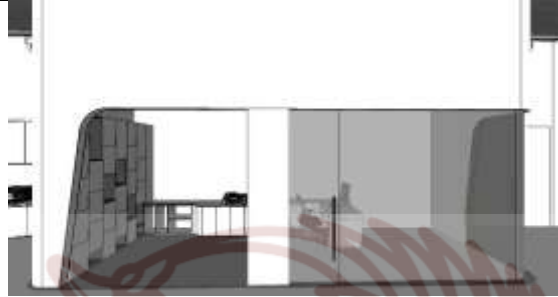

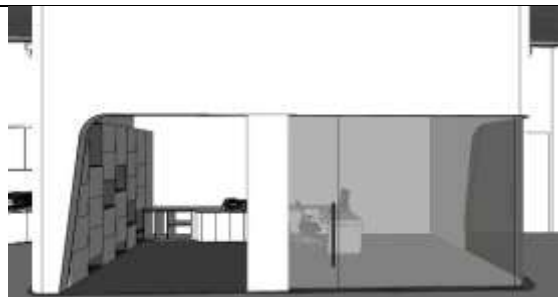
		Carpet dark grey parquet texture	Hasil:Revisi
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p>  <p>Roman tile dark grey (50x50)</p>	<p>-penggunaan material menyesuaikan jenis material pada ruang workshop lainnya.</p> <p>-Memiliki kesan yang elegan.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
14	Marvel Workshop (Modelling Digital Class) Wood Works	<p>*Desain awal (Desainer)</p>  <p>Concret texture non finishing</p>	<p>-warna pada lantai telalu gelap karna tidak memiliki finishing.</p> <p>Hasil:Revisi</p>
		<p>*Desain akhir (hasil evaluasi desainer dengan client)</p>	<p>-menggunakan finishing sebagai</p>


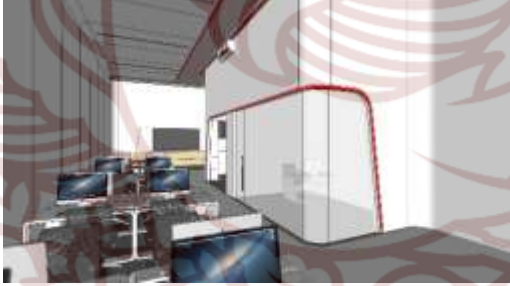
		 <p>Concret texture Fin.cat putih dulux</p>	<p>penerang warna & memunculkan kesan bersih walau fungsi aktifitas cenderung kotor.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
15	Cafe Area	<p>*Desain awal (Desainer)</p>  <p>Fin. Vynil medium solid (white & dark grey)</p>	<p>-memiliki kesan yang elegan sesuai pemilihan gaya</p> <p>-Konsistensi material hanya menggunakan 2 jenis saja.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>



2. Dinding

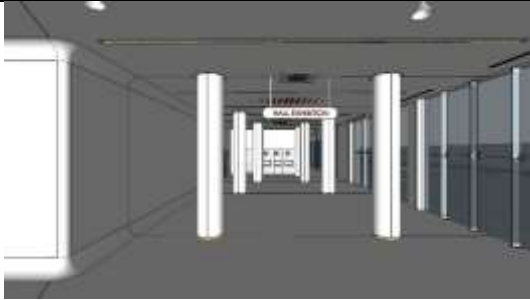
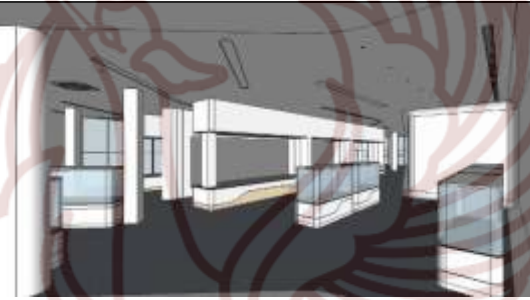
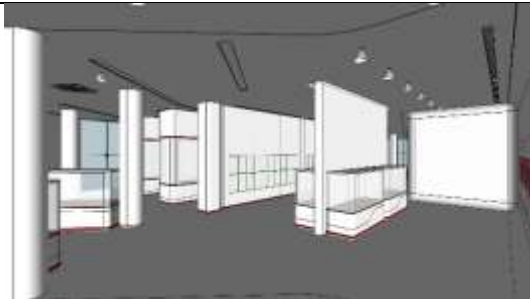
tabel 3. 13 Proses tahapan desain elemen dinding dalam perencanaan Marvel Creative Hub



No	Ruang	Desain	Keterangan
1	Lobby Area		-pemilihan pattern yang tidak beraturan -kurangnya signage sebagai identitas.
			-Memiliki desain yang elegan sesuai dengan penggunaan warna material pada dinding lainnya Hasil: Revisi Hasil: Desain Terpakai
2	Office Manager Room		-Penggunaan material yang terlalu memiliki kesan bloking pada dinding -Tidak sesuai dengan gaya yang


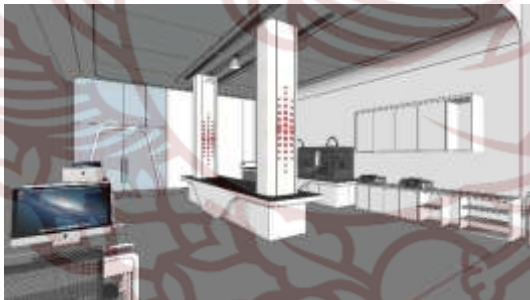
			<p>diusung</p> <p>Hasil: Revisi</p>
			<p>-Pemilihan warna dinding polos mencerminkan minimalis yang sesuai dengan gaya Modern</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
3	Printing & Filing Cabinet		<p>-Penggunaan material concret sangat tidak cocok diterapkan dalam gaya Modern</p> <p>-Tidak memiliki kesan yang elegan dan dinamis.</p> <p>Hasil: Revisi</p>
			<p>-Memiliki kesan yang elegan dan luwes dalam penggunaan warna materialnya.</p>


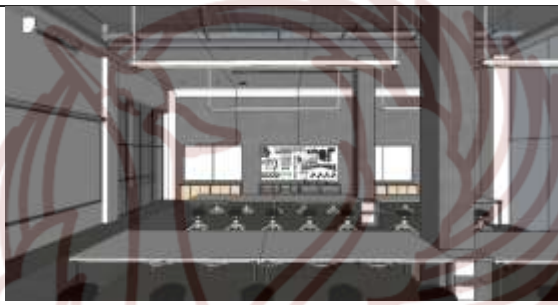

			Hasil: Desain Terpakai
4	Open Office		<p>-Kesan penggunaan material dengan texture kayu sangat tidak mendominasi dengan penggunaan warna putih pada dinding lainnya</p> <p>Hasil: Revisi</p>
			<p>-Kesan yang elegan dan kuat pada warna putih yang sangat cocok dengan penggunaan gaya Modern</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>



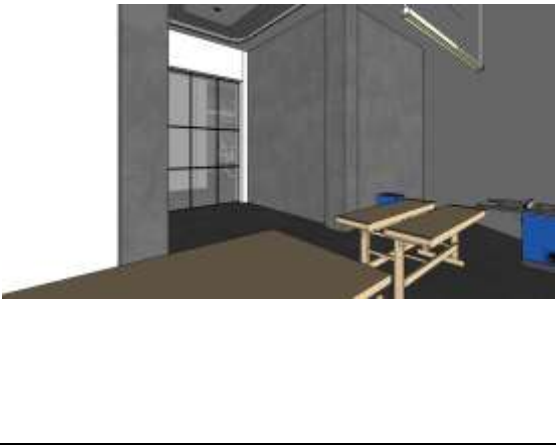
5	Mini Amphiteater		<p>-Menggunakan material polos menyesuaikan dengan penggunaan material mini ampitheater bertujuan supaya tidak bertabrakan.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
6	Hall Exhibition		<p>-model kolom yang statis & kurang dinamis</p> <p>-pengunaan warna merah yang mengganggu</p> <p>-Tidak adanya screen informasi</p> <p>-Pengunaan warna belum mendukung pemilihan gaya</p> <p>Hasil: revisi</p>


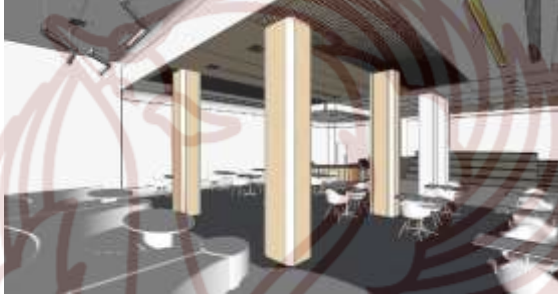

			<p>-Material dan warna mendukung fungsi ruang</p> <p>-Memiliki kesan yang rapi dan bersih</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
7	Marvel Gallery	 	<p>-perlunya partisi antar showcase action figure</p> <p>-tidak adanya kaca pada area showcase kostum</p> <p>-pengunaan material yang tidak konsisten pada ruang</p> <p>Hasil: Revisi</p> <p>-Memiliki kesan elegan dan konsisten dalam jenis material dan warna dengan pada ruang lainnya</p> <p>-Memiliki kesan yang mewah dan elegan.</p>

			<p>Hasil: Desain Terpakai</p>
8	Ballroom		<p>-Pengunaan warna putih menimbulkan nuansa yang luas, bersih dan rapih sesuai penggunaan gungsi ruang.</p> <p>-Mendukung fungsi dan jenis ruang.</p> <p>-penyesuaian material dinding dengan warna furniture sudah cocok.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
9	Marvel Shop		<p>-Pemilhan warna coklat akan menampilkan kesan natural pada ruang.</p> <p>-Tidak sesuai dengan gaya yang diusung</p>

			Hasil: Revisi
			<p>-Material dan warna mendukung fungsi ruang</p> <p>-Memiliki kesan yang rapi dan bersih.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
10	Marvel Workshop (Modelling Digital Class)		<p>-Memunculkan kesan yang minimalis dan modern</p> <p>-Sangat elegan dan mendukung dengan fungsi dan kebutuhan ruang</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>

11	Marvel Workshop (Digital Class)		<p>-Memiliki kesan yang rapi, elegan dan bersih.</p> <p>-Material dan warna mendukung fungsi ruang</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
12	Marvel Workshop (Modelling Digital Class) Area kerja utama & finishing		<p>-Penggunaan warna material dinding dan ceiling menimbulkan kesan industrial</p> <p>-warna material terlalu gelap</p> <p>Hasil: Revisi</p>
			<p>-Memunculkan kesan Modern dari segi warna</p> <p>Penggunaan material yang sesuai dengan gaya dan juga fungsi pengguna ruang.</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>

13	Marvel Workshop (Modelling Digital Class) Cloth Works		<p>-Pengunaan material pada dinding memunculkan kesan industrial</p> <p>-model pada dinding terlalu tertutup, berlu bukaan.</p> <p>Hasil: Revisi</p>
			<p>-Pengunaan material yang sesuai dengan gaya dan juga fungsi pengguna ruang</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
14	Marvel Workshop (Modelling Digital Class) Wood Works		<p>-pengunaan warna material yang gelap</p> <p>-pengunaan menimbulkan kesan kotor pada ruang & gelap.</p> <p>Hasil: Revisi</p>

			<p>-Penggunaan material yang sesuai dengan gaya dan juga fungsi pengguna ruang</p> <p>Hasil: Desain Terpakai</p>
15	Cafe Area		<p>-Belum memunculkan kesan Modern dikarenakan penggunaan material yang menggunakan tekstur kayu pada kolom</p> <p>-model kolom yang statis & kurang dinamis</p> <p>Hasil: Revisi</p>
			<p>-Memunculkan kesan monochrome sesuai ruang lainnya</p> <p>Kesan yang kuat pada warna putih yang sangat cocok pada dominasi warna dark grey.</p>

			Hasil: Desain Terpakai
--	--	--	---------------------------

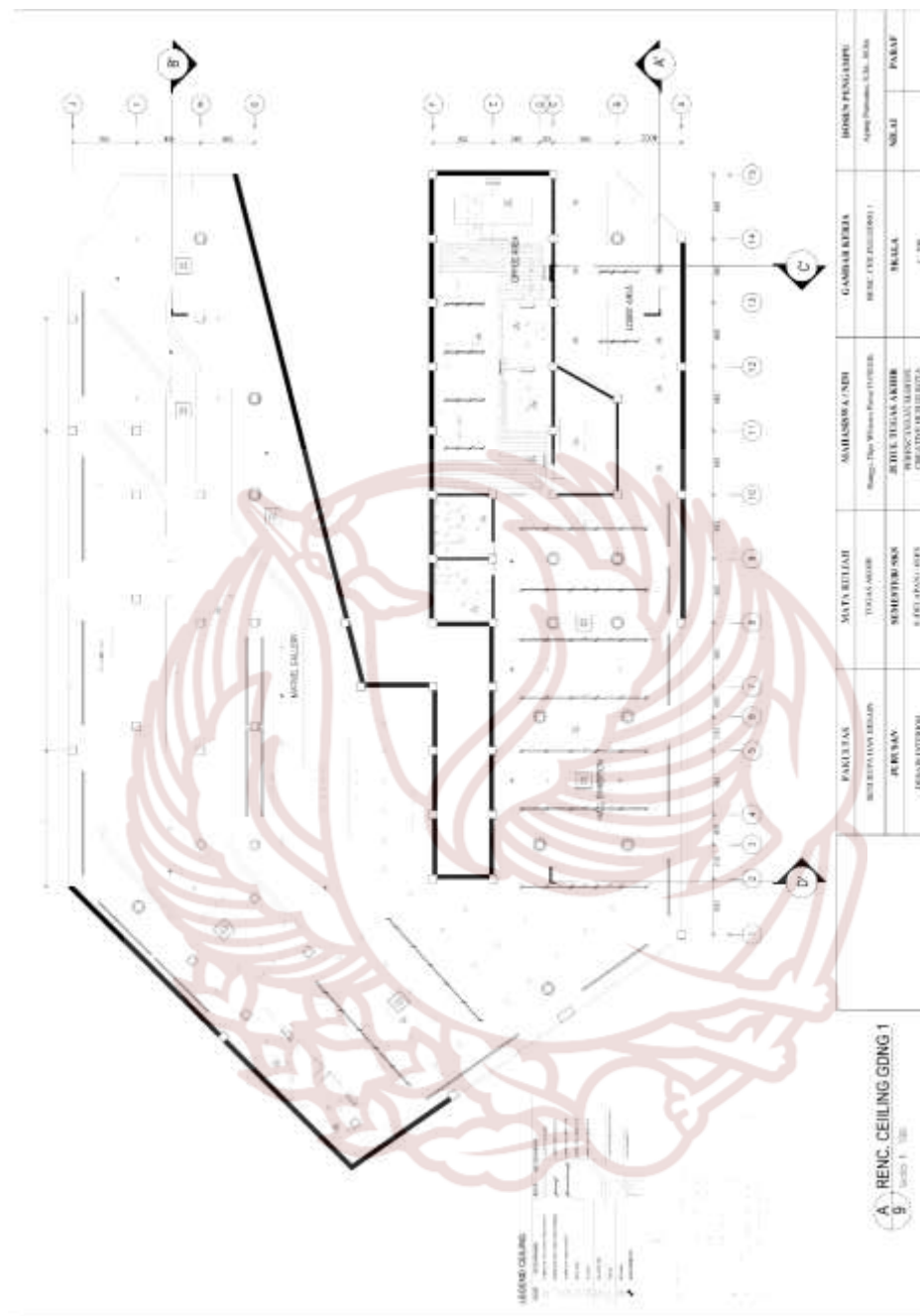
3. Ceiling

Pemilihan jenis ceiling pada Perencanaan *Marvel Creative Hub* ini menggunakan jenis yang beragam sesuai dengan kebutuhan masing-masing setiap ruang dan kebutuhan didalamnya. Mulai dari ceiling wall to wall sampai drop ceiling. Berikut penjelasan ceiling berdasarkan tiap tiap ruang yang ada:

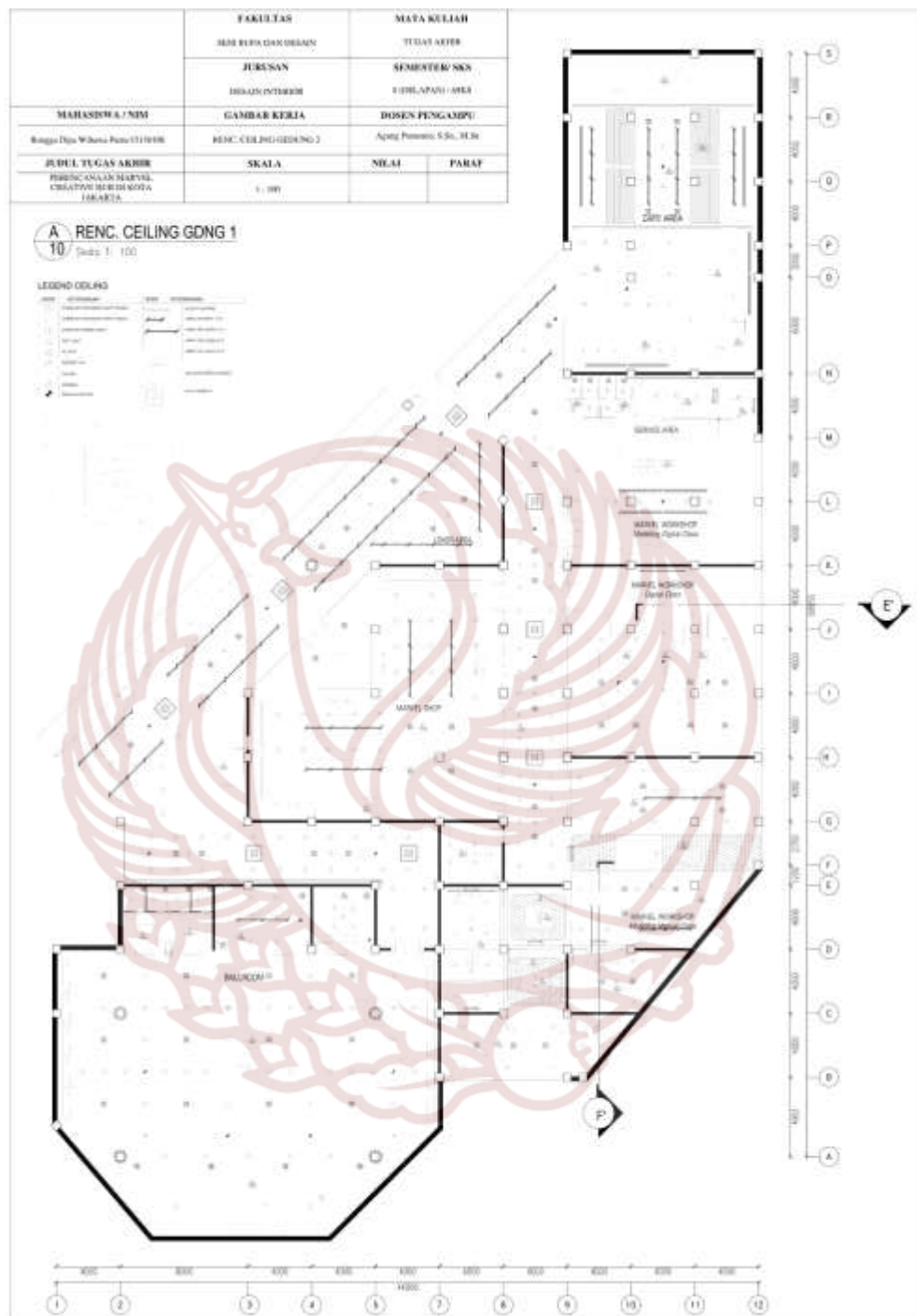
tabel 3. 14 Proses tahapan desain elemen ceiling dalam perencanaan *Marvel Creative Hub*

No	Ruang	Bahan
1	Lobby Area	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm
2	Office Manager Room	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin.Cat dulux warna putih
3	Printing & Filing Cabinet	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin.Cat dulux warna putih
4	Open Office	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm • Metal Perforated (Model custom)
5	Mini Amphiteather	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm • Lampu LED Panel ex. Philips (frosted led fiffuser,polycarbonat, acrlie reflector)
6	Hall Exhibition	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm

8	Marvel Gallery	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm
9	Ballroom	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin. Fin. Cat putih ex.dulux • Custom Panel Acustic (glasswool)
10	Marvel Shop	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin. Fin. Gloss Pvc film
11	Marvel Workshop (Modelling Digital Class)	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm Lampu LED Panel ex. Philips (frosted led fiffuser, polycarbonat, acrlie reflector)
12	Marvel Workshop (Digital Class)	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm
13	(Modelling Manual Class) Area kerja utama & finishing	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin.Cat dulux warna putih • Metal Perforated (Model custom)
14	(Modelling Digital Class) Cloth Works	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin.Cat dulux warna putih
15	(Modelling Digital Class) Wood works	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin.Cat dulux warna putih
16	Cafe Area	<ul style="list-style-type: none"> • Alumunium Composite Panel (ACP) Ex. Alustar 4mm • Papan kayu Custom • Gypsumboard Ex.JayaBoard Fin. Fin. HPL Wood texture



gambar 3. 19 Rencana ceiling Marvel Creative Hub gedung 1
Sumber: Desain pribadi



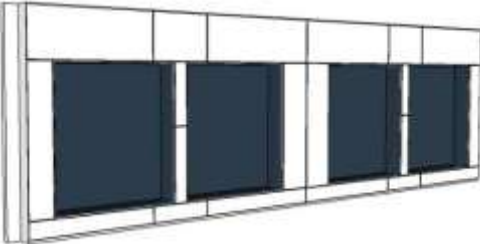


gambar 3. 20 Rencana ceiling Marvel Creative Hub gedung 2
Sumber: Desain pribadi

K. Elemen Pengisi Ruang



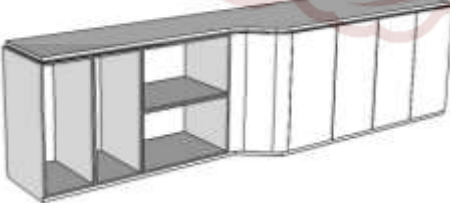
1. Lobby Area

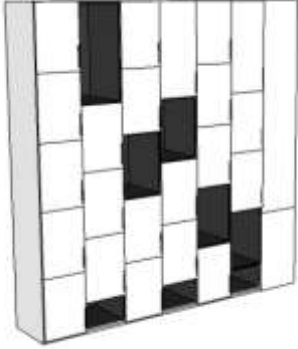


tabel 3. 15 elemen pengisi ruang pada Lobby area

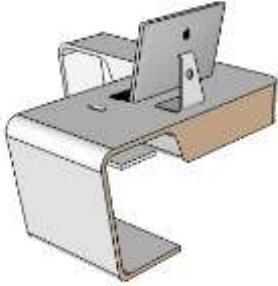


No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : Custom</p> <p>Ukuran : 400 x 80 x 215 cm</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang sesuai dengan konsep interior yang diambil dan fungsi dan kebutuhan di ruang tersebut.</p>
2		<p>Produk : Logan Kursi Kantor Sandaran Rendah – Hitam. Informa</p> <p>Ukuran : 62 x 53 x 97 cm</p> <p>Material : fabric, nylon, foam</p> <p>Dasar pertimbangan : desain kursi yang sangat efisien dan ergonomis untuk bekerja.</p>
3		<p>Produk : Costum Waiting area</p> <p>Ukuran : 15.5m x 600cm x 5m</p> <p>Dasar pertimbangan : desain waiting area yang menyesuaikan kebutuhan pola pengguna yang memiliki luasan area yang minim.</p>

2. Office Area (open office, Printing & Filing Cabinet)

tabel 3. 16 elemen pengisi ruang pada Office area


No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : Costum meja kerja</p> <p>Ukuran : 150cm x 700cm x 760cm</p> <p>Fin: Hpl glossy & wood texture</p> <p>Dasar pertimbangan: desain memiliki konsep yang elegan dilihat dari bentuknya yang menyesuaikan dengan konsep.</p>
2		<p>Produk : Logan Kursi Kantor Sandaran Rendah – Hitam. Informa</p> <p>Ukuran : 62 x 53 x 97 cm</p> <p>Material : fabric, nylon, foam</p> <p>Dasar pertimbangan : desain kursi yang sangat efisien dan ergonomis untuk bekerja.</p>
3		<p>Produk : Costum printing table</p> <p>Ukuran : 280 x 57 x 75cm</p> <p>Fin: HPL glossy</p> <p>Dasar pertimbangan : desain sesuai dengan pertimbangan tempat dan kebutuhan jumlah printing di area kantor.</p>

4		<p>Produk : Costum Filing Cabinet</p> <p>Ukuran : 265 x 50 x 270cm</p> <p>Fin: HPL glossy white & black</p> <p>Dasar pertimbangan : desai yang sesuai dengan kebutuhan rekapan filing didalam kantor dan desain yang tidak ramai.</p>
5		<p>Produk : Costum pantry area</p> <p>Fin: HPL glossy white & granit</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang elegan dan penyesuaian ukuran ruang yang tepat.</p>
6		<p>Produk : Costum meja kerja staff</p> <p>Ukuran : 130 x 70 x 76cm</p> <p>Fin: HPL glossy white & kaca</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang elegan dan penyesuaian ukuran ruang yang tepat.</p>

7		<p>Produk : Costum meja kerja</p> <p>Ukuran : 150cm x 700cm x 760cm</p> <p>Fin: Hpl glossy & wood texture</p> <p>Dasar pertimbangan: desain memiliki konsep yang elegan dilihat dari bentuknya yang menyesuaikan dengan konsep.</p>
8		<p>Produk : Logan Kursi Kantor Sandaran Rendah – Hitam. Informa</p> <p>Ukuran : 62 x 53 x 97 cm</p> <p>Material : fabric, nylon, foam</p> <p>Dasar pertimbangan : desain kursi yang sangat efisien dan ergonomis untuk bekerja.</p>
9		<p>Produk : Costum Mini Amphiteather</p> <p>Fin : HPL wood texture, rumput sintetis.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang minimalis dan tidak mencolokkan material yang kaku cocok untuk dipilih.</p>

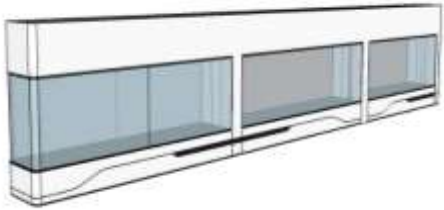
3. Hall Exhibition


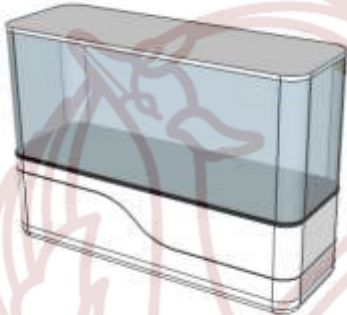
tabel 3. 17 elemen pengisi ruang pada Hall exhibition

No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : Costum Monitor Touchscreen (information)</p> <p>Ukuran: 270 x 100 cm</p> <p>Dasar pertimbangan: penggunaan Alat sangat mendukung untuk pencarian informasi dan memberi informasi yang diperlukan oleh pengunjung yang akan datang dan memiliki desain yang menyesuaikan tempat.</p>

4. Marvel Gallery

tabel 3. 18 elemen pengisi ruang pada Lobby area Marvell gallery

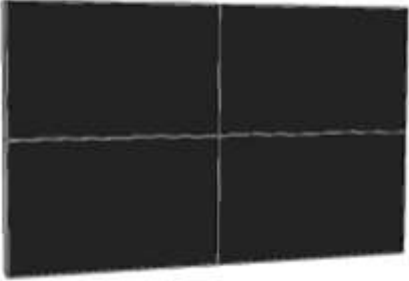
No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : Costum Display kostum area</p> <p>Dasar pertimbangan: desain yang dibuat untuk kebutuhan kostum dari berbagai karakter tokoh marvel yang dimasukkan ke dalam display diharapkan bisa memunculkan nuansa Modern dengan display yang disediakan.</p>

2		<p>Produk : Costum Display diorama area.</p> <p>Dasar pertimbangan: desain yang dibuat terbuka dengan tujuan untuk menyesuaikan gerak anatomi tubuh dari patung karakter Marvel yang akan dimasukkan sehingga tidak ada batasan.</p>
3		<p>Produk : Custom Display Action Figure</p> <p>Ukuran: 300 x 100 x 200 cm</p> <p>Dasar pertimbangan: penggunaan ukuran desain yang lebar bertujuan untuk menampung banyak kapasitas karakter Marvel dalam bentuk Action figure dikarenakan memiliki skala yang bermacam macam.</p>

5. Ballroom


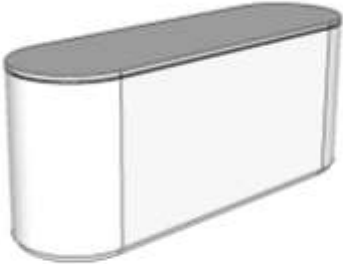
tabel 3. 19 elemen pengisi ruang pada Lobby area Ballroom area

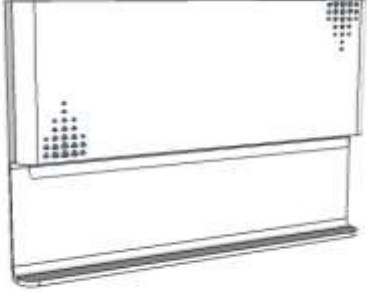
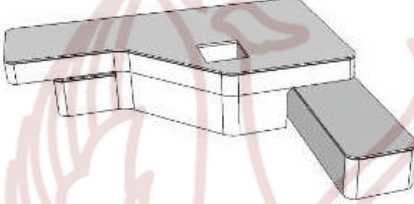
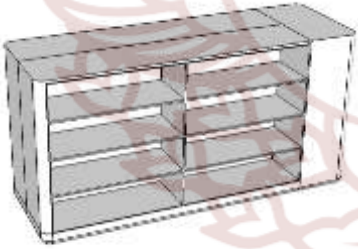
No	Furniture `	Keterangan
1		<p>Produk : kursi Leifarne ex.Ikea (audience)</p> <p>Ukuran: 87 x 52 x 50cm</p> <p>Dasar pertimbangan: penggunaan model kursi yang minimalis cocok untuk kursi audience yang memiliki total banyak.</p>

2		<p>Produk : video wall indoor ex.samsung</p> <p>Ukuran: 26.1 inch</p> <p>Refresh rate: 3.840 hz</p> <p>Dasar pertimbangan: bentuk pada desain video wall ini sangat minimalis dan modern sehingga cocok untuk konsep Modern.</p>
---	---	--

6. Marvel Shop

tabel 3. 20 elemen pengisi ruang pada *Marvelshop*

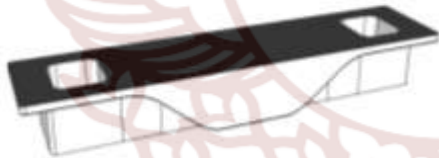
No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : Logan Kursi Kantor Sandaran Rendah – Hitam. Informa</p> <p>Ukuran : 62 x 53 x 97 cm</p> <p>Material : fabric, nylon, foam</p> <p>Dasar pertimbangan : desain kursi yang sangat efisien dan ergonomis untuk bekerja.</p>
2		<p>Produk : Custom meja resepsionis</p> <p>Ukuran : 200 x 60 x 82 cm</p> <p>Fin: Hpl & Granit</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang elegan dengan menggunakan pertimbangan warna putih dan penggunaan marmer.</p>



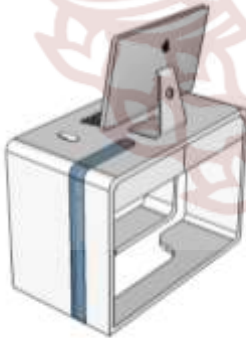
3		<p>Produk : Custom cloths area</p> <p>Ukuran : 770cm x 65cm floor to wall</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan kebutuhan display baju yang cocok dengan penyesuaian sirkulasi ruangan yang ada dan mudah untuk dijangkau.</p>
4		<p>Produk : Costum display product</p> <p>Fin: HPL glossy white & marmer</p> <p>Dasar pertimbangan : desain sesuai dengan kebutuhan produk yang akan dijual, maka bentuk dasar display perlu dikembangkan.</p>
5		<p>Produk : Costum wardrobe</p> <p>Ukuran : 300 x 120 x 180cm</p> <p>Fin: HPL glossy white</p> <p>Dasar pertimbangan : desain memiliki konsep yang minimalis dan masing masing sekat memiliki ukuran yang cukup untuk menampung berbagai produk yang dijual.</p>

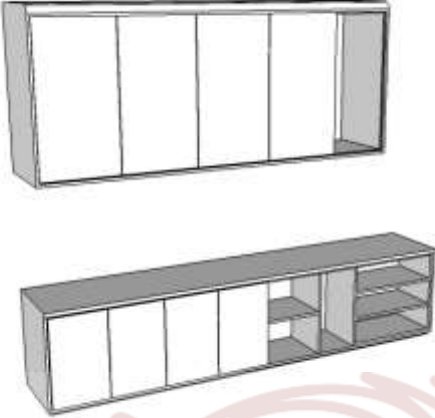
6		<p>Produk : Costum Comic area</p> <p>Ukuran : 300 x 120 x 180cm</p> <p>Fin: HPL glossy white</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan tempat yang tepat dengan memanfaatkan area kosong antar kolom di ruang tersebut.</p>
---	---	--

7. Marvel Workshop (Modelling Digital Class)

tabel 3. 21 elemen pengisi ruang pada *Marvel Workshop (Modelling Digital)*

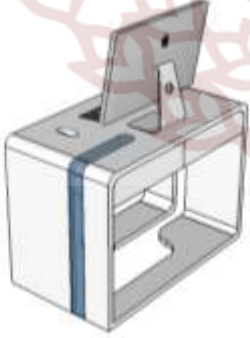
No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : tempat pamer hasil cetakan produk</p> <p>Ukuran : 540 x 120 x 78cm</p> <p>Fin: HPL solid white & black</p> <p>Dasar pertimbangan : HPL solid white & black</p> <p>Dasar pertimbangan : ukuran dimensi furniture yang ruang akan sangat bermanfaat untuk jumlah produk yang akan ditaruh untuk dipajang dimeja tersebut dan desain yang sesuai dengan konsep.</p>


2		<p>Produk : tempat pameran hasil cetakan produk</p> <p>Ukuran : 350 x 135 x 78cm</p> <p>Fin: penyesuaian ukuran meja yang telah sesuai dengan ukuran 3D printing .</p> <p>.</p>
3		<p>Produk : Logan Kursi Kantor Sandaran Rendah – Hitam. Informa</p> <p>Ukuran : 62 x 53 x 97 cm</p> <p>Material : fabric, nylon, foam</p> <p>Dasar pertimbangan : desain kursi yang sangat efisien dan ergonomis untuk bekerja.</p>
4		<p>Produk : Custom meja workshop digital</p> <p>Ukuran : 105 x 60 x 76 cm</p> <p>Fin: Hpl & kaca</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang elegan dengan menggunakan pertimbangan warna putih dan desain yang bebas sesuai konsep.</p>

5		<p>Produk : Custom cabinet filling & printing area</p> <p>Fin: HPL</p> <p>Dasar pertimbangan : Dasar pertimbangan : desain sesuai dengan pertimbangan tempat dan kebutuhan jumlah printing di area kantor.</p>
---	---	--

8. Marvel Workshop (Digital Class)

tabel 3. 22 elemen pengisi ruang pada *Marvel workshop (digital class)*


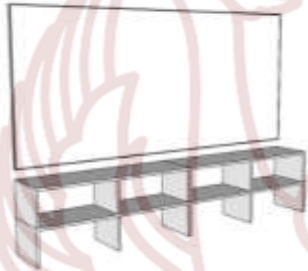
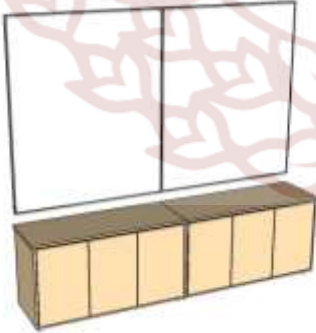
No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : Custom meja workshop digital</p> <p>Ukuran : 105 x 60 x 76 cm</p> <p>Fin: Hpl & kaca</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang elegan dengan menggunakan pertimbangan warna putih dan desain yang bebas sesuai konsep.</p>




2		<p>Produk : Logan Kursi Kantor Sandaran Rendah – Hitam. Informa</p> <p>Ukuran : 62 x 53 x 97 cm</p> <p>Material : fabric, nylon, foam</p> <p>Dasar pertimbangan : desain kursi yang sangat efisien dan ergonomis untuk bekerja.</p>
---	---	---

9. Marvel Workshop (Modelling Digital Class)

tabel 3. 23 elemen pengisi ruang pada Marvel workshop (Modelling class manual)




No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : meja kerja utama (workshop modelling)</p> <p>Ukuran : 120 x 250 x 75 cm</p> <p>Material : kayu, rangka besi, fin HPL.</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan material yang sangat cocok untuk proses produksi workshop didalam ruangan.</p>




2		<p>Produk : kursi Trollberget ex.ikea</p> <p>Ukuran: 80 x 66 ccm</p> <p>Material : polipropilena tidak ditenun,baja, karet sintetis, kulit lembu dicelup. .</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang minimalis dan memiliki fungsi pengaturan ketinggian sesuai tingkat kenyamanan tiap orang.</p>
3		<p>Produk : area pajang alat produksi</p> <p>Material : kayu, fin HPL.</p> <p>Dasar pertimbangan : furniture yang sangat membantu untuk memajang dan merapikan berbagai alat produksi supaya rapi dilihat.</p>
4		<p>Produk : area pajang alat material board</p> <p>Material : kayu, fin HPL.</p> <p>Dasar pertimbangan : elemen pengisi ruang yang sangat membantu untuk memajang dan merapikan berbagai material board sebagai sample produksi supaya rapi dilihat.</p>

5		<p>Produk : meja kerja jahit</p> <p>Material : kayu, rangka besi, fin HPL.</p> <p>Dasar pertimbangan : pemilihan meja yang tepat dikarenakan sudah menjadi satu bagian dari mesin jahit.</p>
6		<p>Produk : meja kerja utama wood working</p> <p>Ukuran : 200 x 130 x 87 cm</p> <p>Material : kayu, rangka besi.</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan material yang kuat dan tahan lama sesuai dengan pekerjaan produksi kayu yang ada.</p>
7		<p>Produk : meja kerja 2 wood working</p> <p>Ukuran : 200 x 100 x 87 cm</p> <p>Material : kayu solid.</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan material yang kuat dan tahan lama sesuai dengan pekerjaan produksi kayu yang ada.</p>

10. Cafe Area

tabel 3. 24 elemen pengisi ruang pada Cafe

No	Furniture	Keterangan
1		<p>Produk : Relax area</p> <p>Material : kayu, rangka besi, fin HPL.</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan area yang sangat cocok untuk aktifitas pengguna cafe yang monoton sehingga membutuhkan area yang bebas & relax.</p>
2		<p>Produk : Costum cafe area</p> <p>Material : kayu, rangka besi, fin HPL.</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan area yang sangat cocok untuk aktifitas pengguna cafe yang monoton sehingga membutuhkan area yang bebas & relax.</p>
3		<p>Produk : meja kasir & barista custom</p> <p>Material : kayu, rangka besi, marmer, HPL Putih & hitam.</p> <p>Dasar pertimbangan : penggunaan desain yang disesuaikan ukuran penempatan yang ada sudah sesuai.</p>

4		<p>Produk : kursi bar Janinge ex. ikea</p> <p>Ukuran: 76 x 39 x 42cm</p> <p>Material : plastik poliamida, baja,aluminium .</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang minimalis dan memiliki fungsi pengaturan ketinggian sesuai tingkat kenyamanan tiap orang.</p>
5		<p>Produk : meja Stensele ex.ikea</p> <p>Ukuran: 76 x 39 x 42cm</p> <p>Material : aluminium,baja,kayu fin HPL.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain yang minimalis.</p>
6		<p>Produk : <i>Cessie Dining Chair, yellow, maroon, toska, white. Fabelio.</i></p> <p>Ukuran : 53 x 46 x 2,5cm</p> <p>Material : kayu solid.</p> <p>Dasar pertimbangan : desain kursi yang menarik dengan penyesuaian warna pada ruangan.</p>

L. Tata Kondisi Ruang

1. Pencahayaan

Umumnya perancangan suatu bangunan maupun interior yang bersifat *public space* harus mempertingkan aspek pencahayaan. Aspek pencahayaan interior sendiri sangat dipengaruhi dari bentuk bangunan maupun orientasi arah bangunan yang ada, maka dari itu pertimbangan dalam analisis pencahayaan suatu interior juga tidak lepas dan mempertimbangkan aspek arsitekturalnya.

Aspek pencahayaan dalam interior sendiri pada umumnya dibagi menjadi 2 bagian, yakni pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

a. Pencahayaan alami

Strategi pencahayaan dan pembayangan suatu ruangan perlu direncanakan dengan cermat sehingga potensi sinar matahari sebagai sumber cahaya alami didalam bangunan dapat diptimalkan semaksimal mungkin. Agar dapat menentukan strategi sinar matahari dan pembayagan yang tepat perlu mengetahui terlebih dahulu jalur arah matahari pada suatu lokasi berada, orientasi arah bangunan yang ideal sendiri pada daerah tropis adalah arah utara dan selatan.

Marvel Creative Hub sendiri pada muka bangunannya mengarah pada arah ke selatan, dimana pada standarisasi perancangan bangunan pada umumnya sudah memenuhi kriteria. Walaupun demikian ada beberapa arahan bukaan kaca yang memiliki muka

arah yang berbeda beda sisi, diantaranya ada arah selatan, barat, utara dan timur. maka dari itu diperlukan strategi dan pengontrolan yang khusus untuk mengoptimalkan dan mengontrol pencahayaan yang masuk kedalam ruang.

b. Pencahayaan buatan

Dalam pencahayaan buatan yang terdapat didalam perencanaan *Marvel Creative Hub* memerlukan beberapa pertimbangan yang akan dijadikan sebagai kriteria utama dalam analisis pemilihan sifat sifat pencahayaan yang ada.

Kriteria dan pertimbangan




- 1) Fungsional : mendukung fungsi ruangan
- 2) Kualitas : daya tahan lampu yang cukup dan bagus
- 3) Ekonomis : hemat daya listrik
- 4) Tematis : mendukung suasana dan ambience ruangan
- 5) Ergonomis dan estetis : tidak panas, tidak menyilaukan mata walaupun penggunaan material yang glossy dan memiliki bentuk armatur lampu yang mendukung kesesuaian dengan konsep dari desain interior yang direncanakan.


Hasil Keputusan

Setelah melakukan sedikit analisis dan pertimbangan kriteria yang ada maka penggunaan sifat lighting buatan yang ada berupa:

1) General lighting :

tabel 3. 25 pemilihan *general lighting* pada *ceiling*

no	Spesifikasi	Gambar
1	Lampu TL T5 LED MASTER TL5 HE 21W/827 SLV/40 Ex.Philips 18watt (120x &60cm)	
2	Downlight ALU DALI DN 150 14W 300K IP44WT	
3	Downlight Comfor 130 DN3CCT IP54 8 & 12W	

4	LED Panel luminaires IP54	
---	------------------------------	--

2) Spot lighting :

tabel 3. 26 pemilihan *spot lighting* pada *ceiling*

No	Spesifikasi	Gambar
1	LED Track Light 20W	

2. Penghawaan

penggunaan penghawaan buatan di dalam perancangan interior sendiri juga harus mempertimbangkan beberapa kriteria yang mesti diperhatikan. Selain juga kriteria yang dijadikan pertimbangan maka akan keluar kepada hasil keputusan dari analisis kriteria yang sudah dipertimbangkan dalam perencanaan *Marvel Creative Hub*.

Kriteria dan pertimbangan



- a. Fungsional : mendukung fungsi penghawaan disetiap fasilitas ruang
- b. Maintenance : perawatan yang mudah
- c. Comfort : menjang kenyamanan dalam tiap ruang.

Hasil Keputusan

Dalam hasil keputusan pemilihan penggunaan penghawaan buatan sesuai dengan jenis-jenis yang ada maka dipilihlah jenis penghawaan sebagai berikut:

- a. AC Ductless system (VRV)


tabel 3. 27pemilihan AC Ducting system (VRV) pada ceiling

No	Type	Spesifikasi	Gambar
1	AC Split Duct	custom instalaton	
2	AC Split ducting	AC SPLIT DUCT DAIKIN INVERTER (3pk) custom instalaton	

3	AC Cassette	Panasonic AC Standard Ceiling Cassette 3 PK – S/U 18PU1H5	
4	Exhaust Fan	Exhaust Fan Panasonic FV-10EGK	

b. AC Central

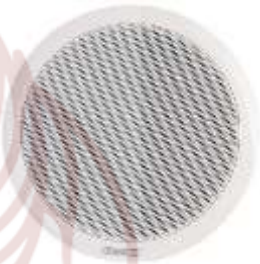
tabel 3. 28 pemilihan AC Central pada ceiling

No	Type	Spesifikasi	Gambar
1	Split wall	Daikin FTKC50QVM4 AC Split 2 PK Split Wall Mounted Inverter Smile R32	

3. Akustik

Berikut penjelasan spesifikasi speaker yang digunakan di area Ballroom pada Perencanaan Interior Marvel Creative Hub di kota Jakarta.

tabel 3. 29 pemilihan acustic pada ceiling

No	Type	Spesifikasi	Gambar
1	Ceiling Mounted Speaker	Speaker Eurocom ST2400 Ceiling / Speaker Plafon	

M. Sistem Keamanan



Selain unsur kekuatan dan keindahan, faktor keamanan juga berperan penting dalam menunjang kenyamanan bagi para penghuni dan pemakainya. Hal ini terlebih lagi terasa bagi penghuni gedung public space yang relatif padat penghuni dan mobilitas lalu lalang manusia yang cukup tinggi. Maka dari itu Sistem keamanan suatu bangunan public space merupakan hal yang wajib untuk diperhatikan, dengan sistem keamanan yang terintegrasi akan sangat membantu meminimalisir sebuah masalah sistem keamanan yang ada dalam area gedung/ruangan dari bahaya orang lain yang masuk tanpa seizin pemilik.

Perencanaan *Marvel Creative Hub* akan membagi beberapa bagian dalam sistem keamanannya diantara lain ada 3, yakni:

1. *Acces Control*

Sebuah sistem keamanan *Access Control* memungkinkan pemilik bangunan dan *property* untuk melakukan lebih dari sekedar mengontrol masuk ke daerah yang diproteksi. Sistem ini juga dapat membuat catatan *history* atau informasi secara elektronik mengenai siapa saja yang masuk ke dalam ruangan yang sudah diproteksi. Dengan adanya catatan informasi tersebut membantu pemilik usaha mengidentifikasi siapa saja yang masuk ke ruangan pada waktu-waktu tertentu.

tabel 3. 30 pemilihan acces control pada ceiling

Nama	Spesifikasi	Gambar	Keterangan
CCTV	HIKVISION DS-2CD2120		mampu memberikan anda pengawasan keamanan selaman 24 jam dengan Resolution: 2MP (1920x1080)
<i>Fingerprint Acces control</i>	Mesin Absensi Sidik Jari Fingerprint Solution X606		Produk: Pertimbangan: membuat proses absensi dan navigasi menjadi lebih mudah. Infrared Camera Resolusi Tinggi, Kamera yang khusus dirancang



			untuk kecepatan dan ketepatan dalam melakukan Identifikasi Wajah. Kamera ini juga mampu beroperasi dalam kondisi gelap sekalipun.
--	--	--	---

2. Alarm system

Alarm secara umum dapat didefinisikan sebagai bunyi peringatan atau pemberitahuan. Dalam istilah jaringan, alarm dapat juga didefinisikan sebagai pesan berisi pemberitahuan ketika terjadi penurunan atau kegagalan dalam penyampaian sinyal komunikasi data ataupun ada peralatan yang mengalami kerusakan (penurunan kinerja).

tabel 3. 31 pemilihan Alarm system pada Marvel Creative Hub





Nama	Spesifikasi	Gambar	Keterangan
<i>Fire alarm system</i>	UPHPPOTE Wired 12/24VDC		Sistem pendeteksi keberadaan api secara otomatis dengan melihat perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan kebakaran.
<i>Smoke detector</i>	Full Addressable System Ex. GM Proteksindo		Untuk mendeteksi adanya bahaya asap dan panas.


Springkler	Pendant Type Ex. GM Proteksind		Untuk menyiramkan bahan pemadam api, diatur pada jarak - jarak tertentu.
<i>Fire Extinghuiser</i>	Handy Type Ex. GM Proteksindo		Untuk memadamkan api ringan atau kecil yang dilakukan oleh manusia.

N. Rambu Peringatan dan Petunjuk

Rambu rambu peringatan dan petunjuk dalam suatu ruang atau area bangunan berfungsi supaya memudahkan pejalan kaki berjalan menuju area ruang atau tempat tertentu serta mendapatkan pesan tentang peraturan, peringatan dan informasi yang diperlukan. Penggunaan rambu maupun petunjuk harus mempertimbangkan teknik tampilan tulisan dan warna simbol yang menarik dan benar dengan mengacu pedoman grafis yang ada. Faktor pencahayaan dalam rambu-rambu dan petunjuk sangat penting, pencahayaan juga dapat menggunakan pencahayaan buatan dengan mempertimbangkan lama dan terang penyinaran dalam suatu area tersebut. Penggunaan materiannya sendiri jangan sampai menggunakan material yang licin dan berkilau karna bisa menghilangkan dan mengurangi kejelasan dari informasi pesan yang akan disampaikan. Berikut merupakan rambu-rambu dan petunjuk yang ada pada perencanaan *Marvel Creative Hub* di Kota Jakarta:

tabel 3. 32 pemilihan rambu dan peringatan
pada Marvel Creative Hub

No	Rambu-rambu	Gambar
1	Information	
2	Rambu petunjuk pada toilet	
3	Rambu petunjuk masu & keluar	
4	<i>Don't Touch</i>	

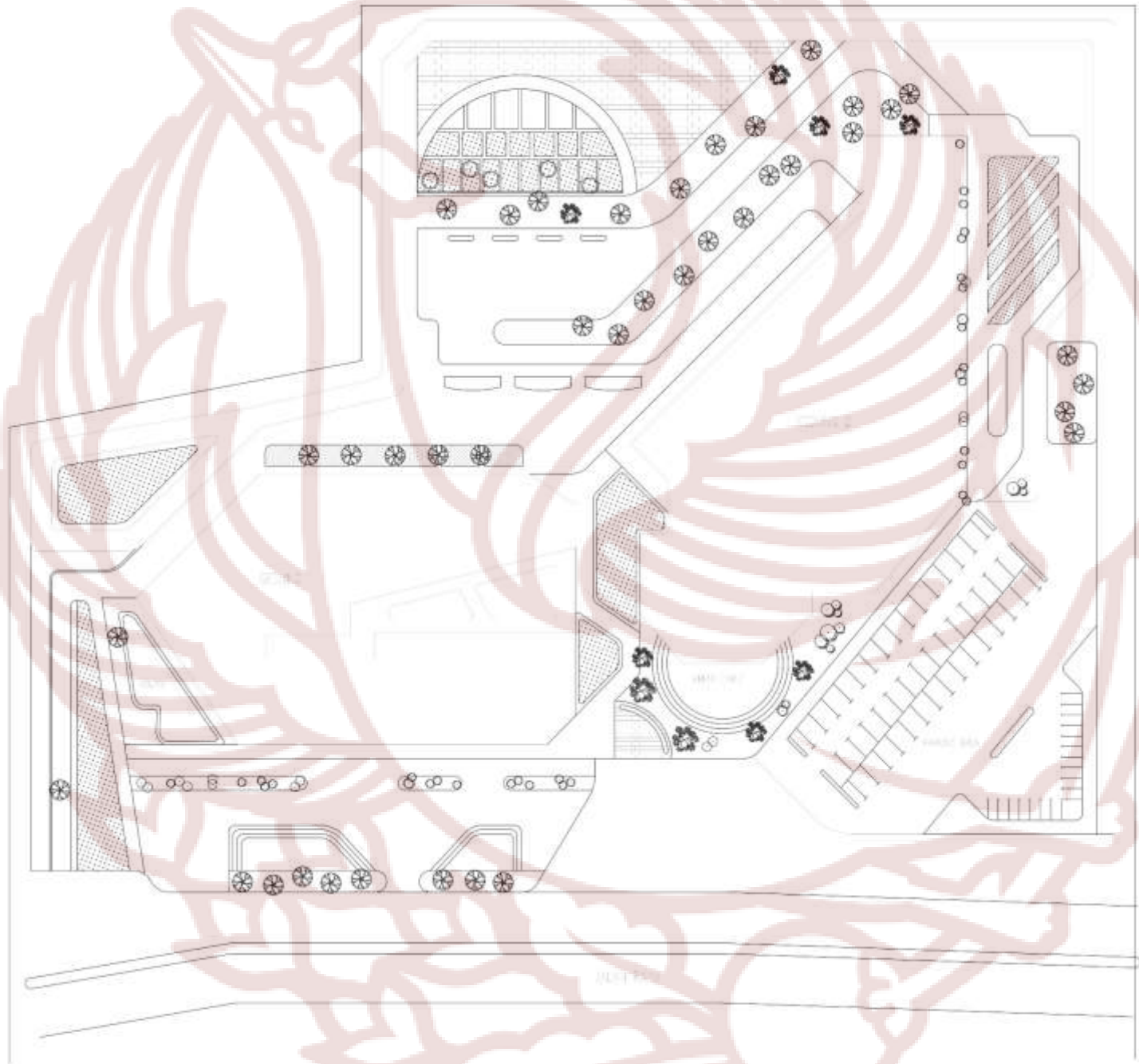
5	<i>Stop signs</i>	
6	<i>No smoking</i>	

BAB IV

HASIL DESAIN

- A. Lanscape**
 - B. Gambar Denah Existing**
 - C. Gambar Denah Layout**
 - D. Gambar Denah Rencana Pola Lantai**
 - E. Gambar Denah Rencana Ceiling dan Lampu**
 - F. Gambar Potongan**
 - G. Gambar Detai Konstruksi Millwork**
 - H. Gambar Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang**
 - I. Gambar Furniture Terpilih**
 - J. Skema Bahan dan Warna**
 - K. Perspektif**
- 

A. Landscape

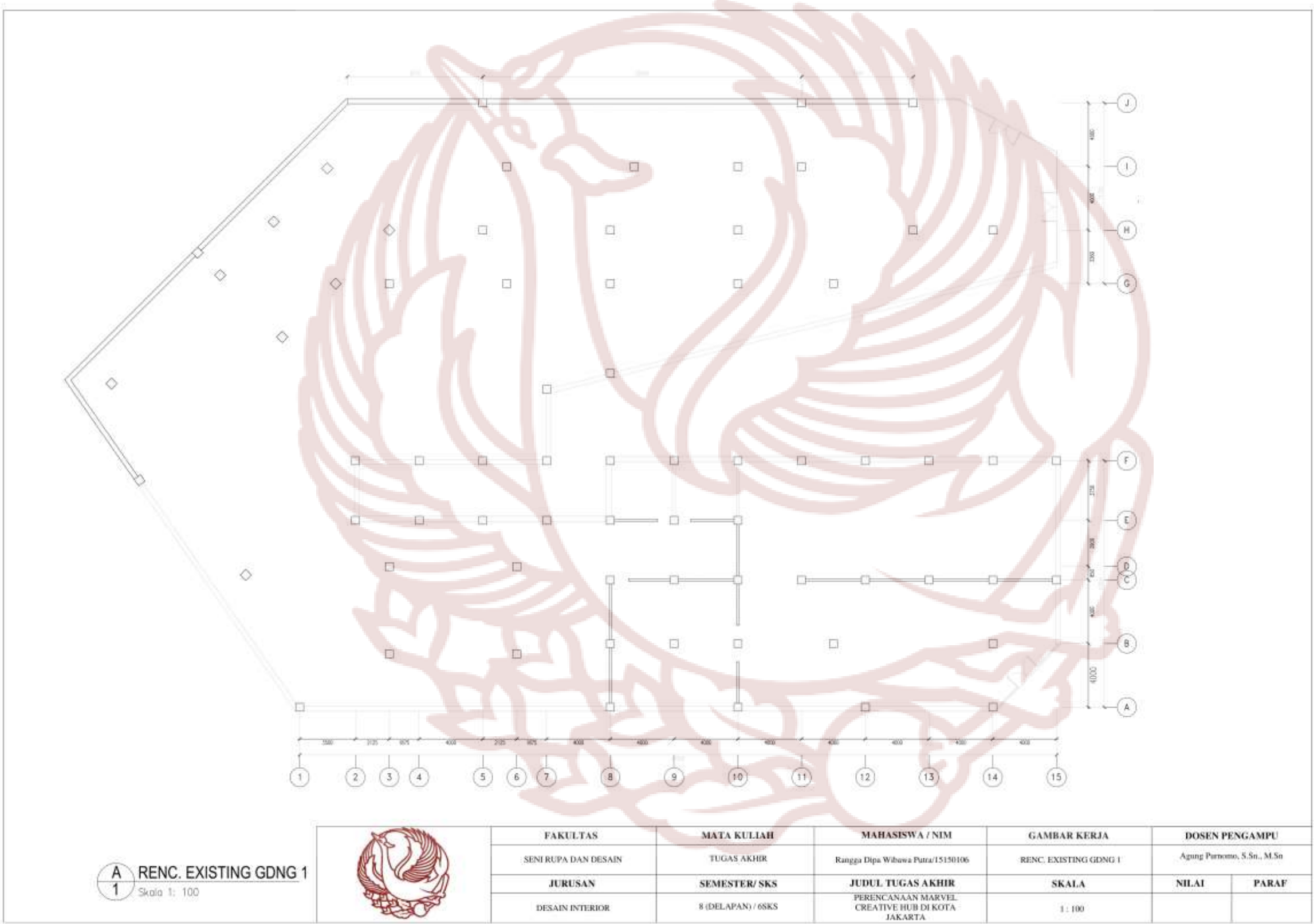


A
1 RENC. LANDSCAPE
Skala 1: 100



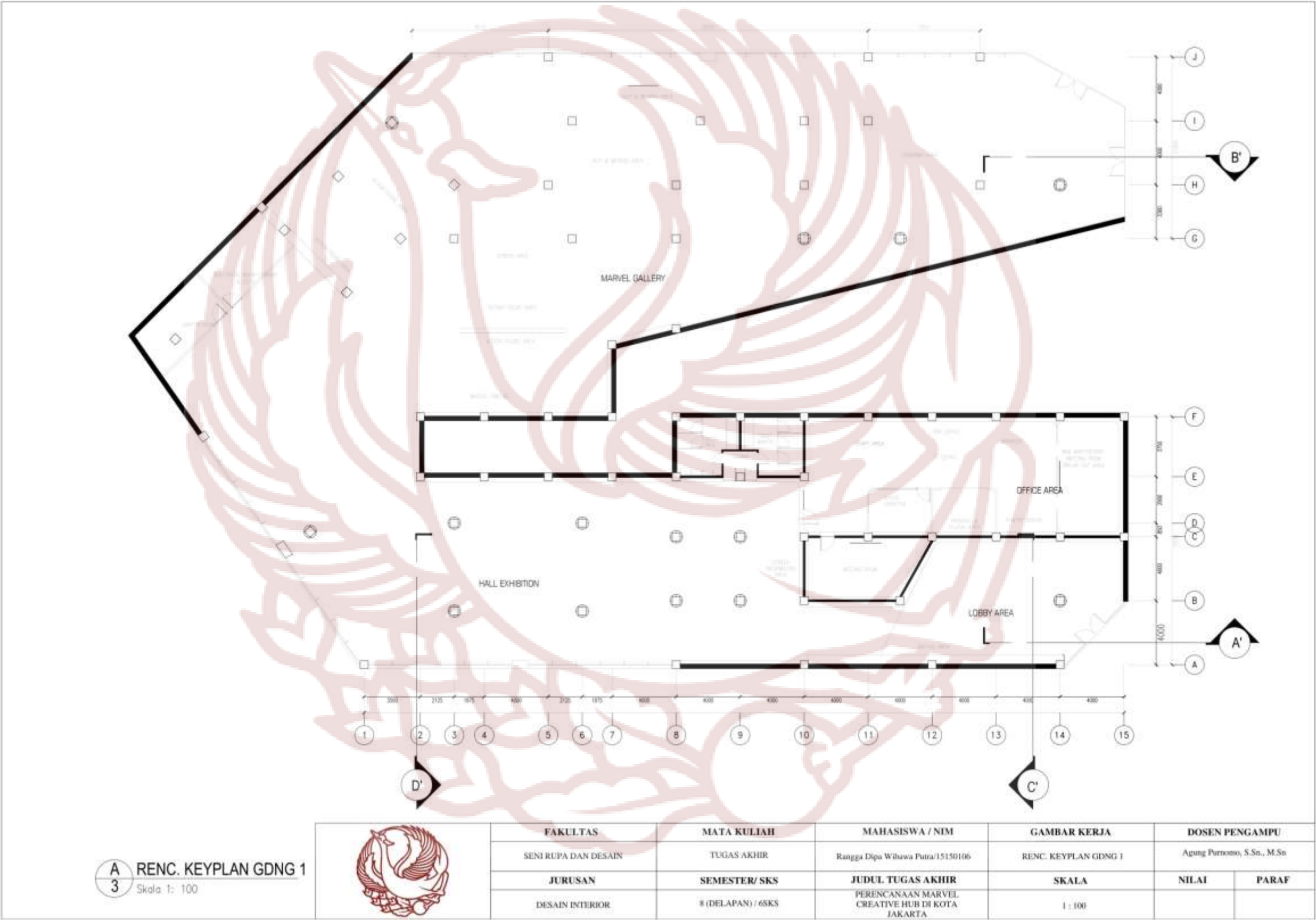
FAKULTAS	MATA KULIAH	MAHASISWA / NIM	GAMBAR KERJA	DOSEN PENGAMPU	
SENI RUPA DAN DESAIN	TUGAS AKHIR	Rangga Dipa Wibawa Putra/15150106	LANDSCAPE	Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn	
JURUSAN	SEMESTER/ SKS	JUDUL TUGAS AKHIR	SKALA	NILAI	PARAF
DESAIN INTERIOR	8 (DELAPAN) / 6SKS	PERENCANAAN MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA	1 : 100		

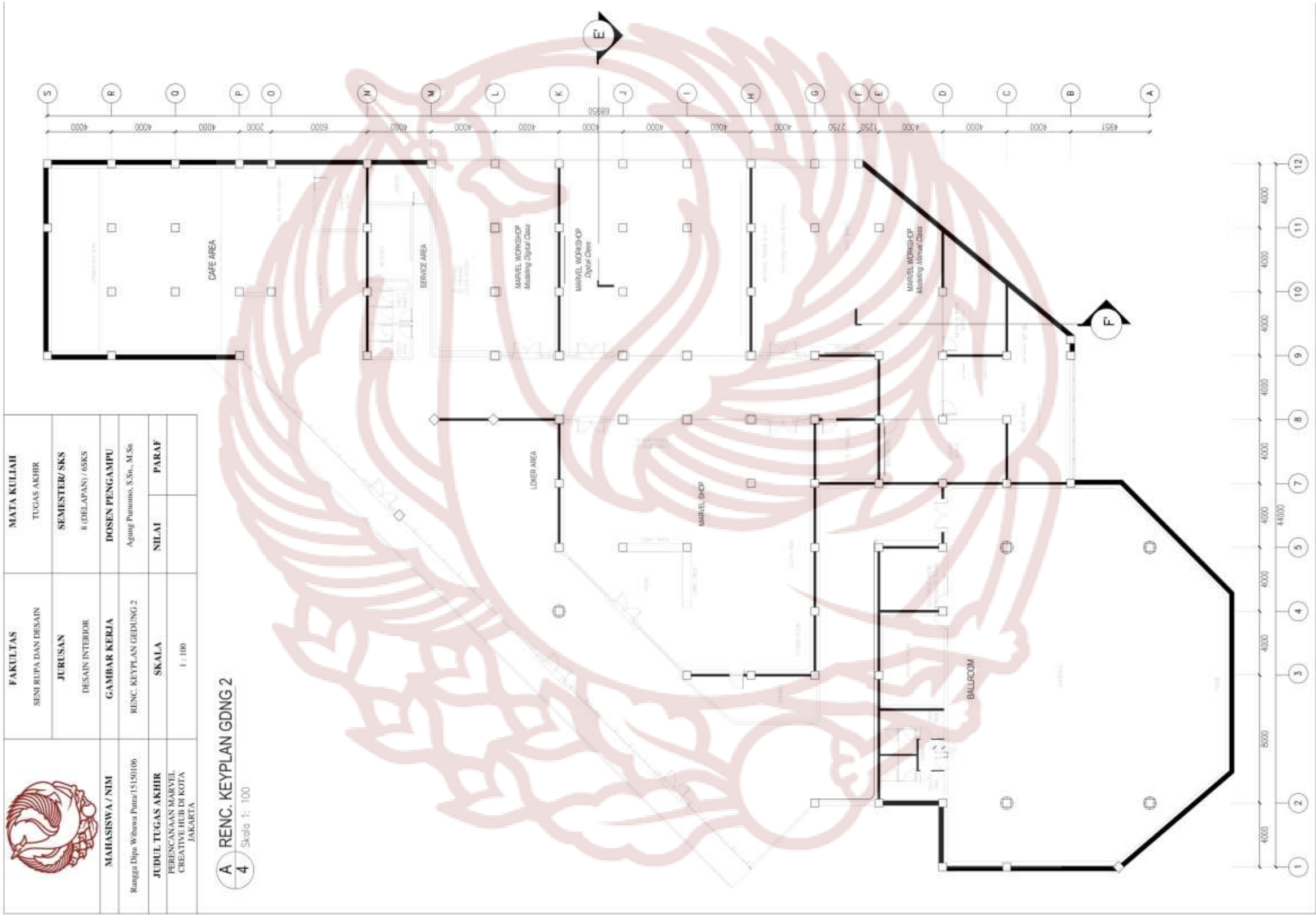
B. Gambar Denah Existing



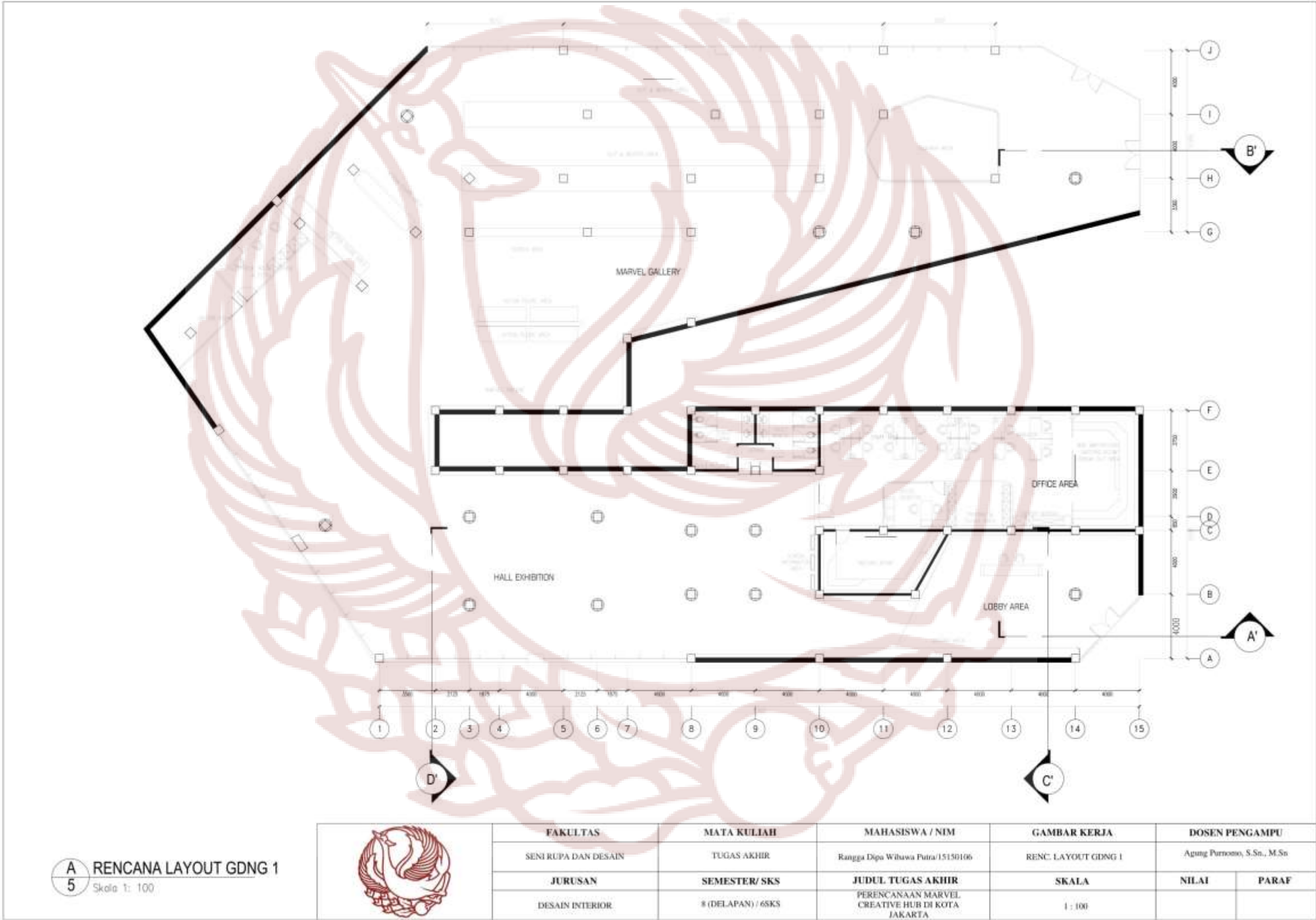


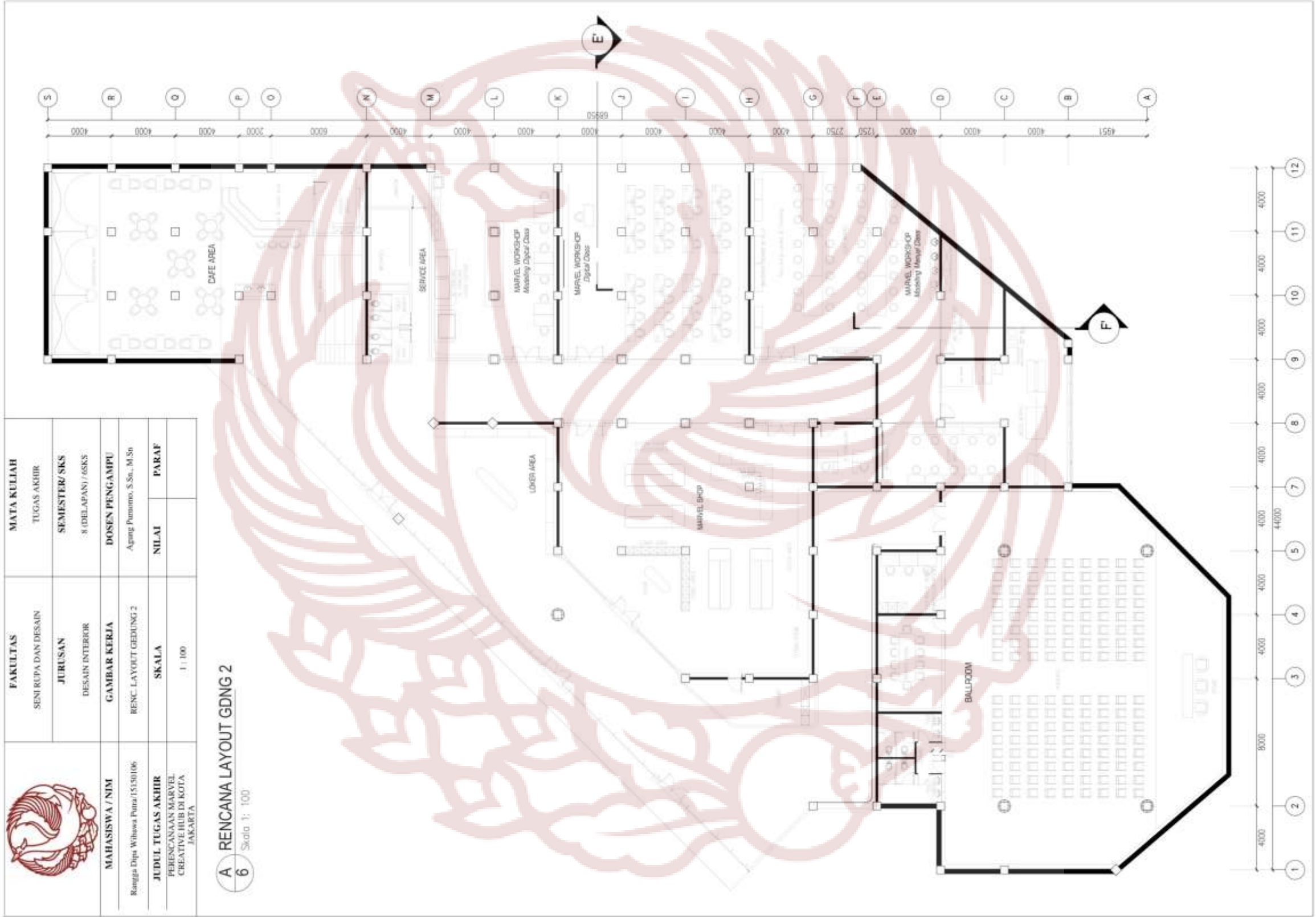
C. Gambar Denah Keyplan



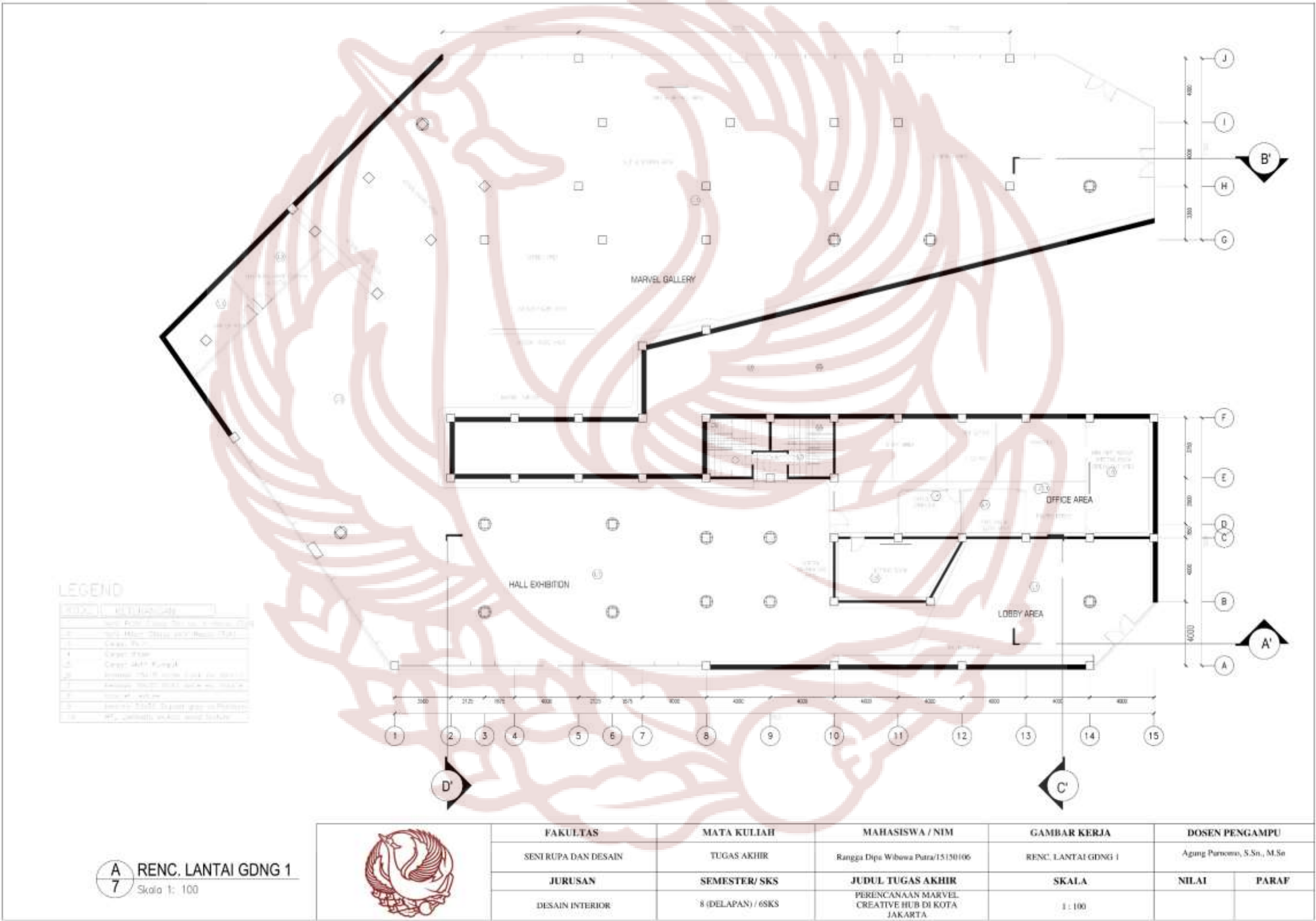


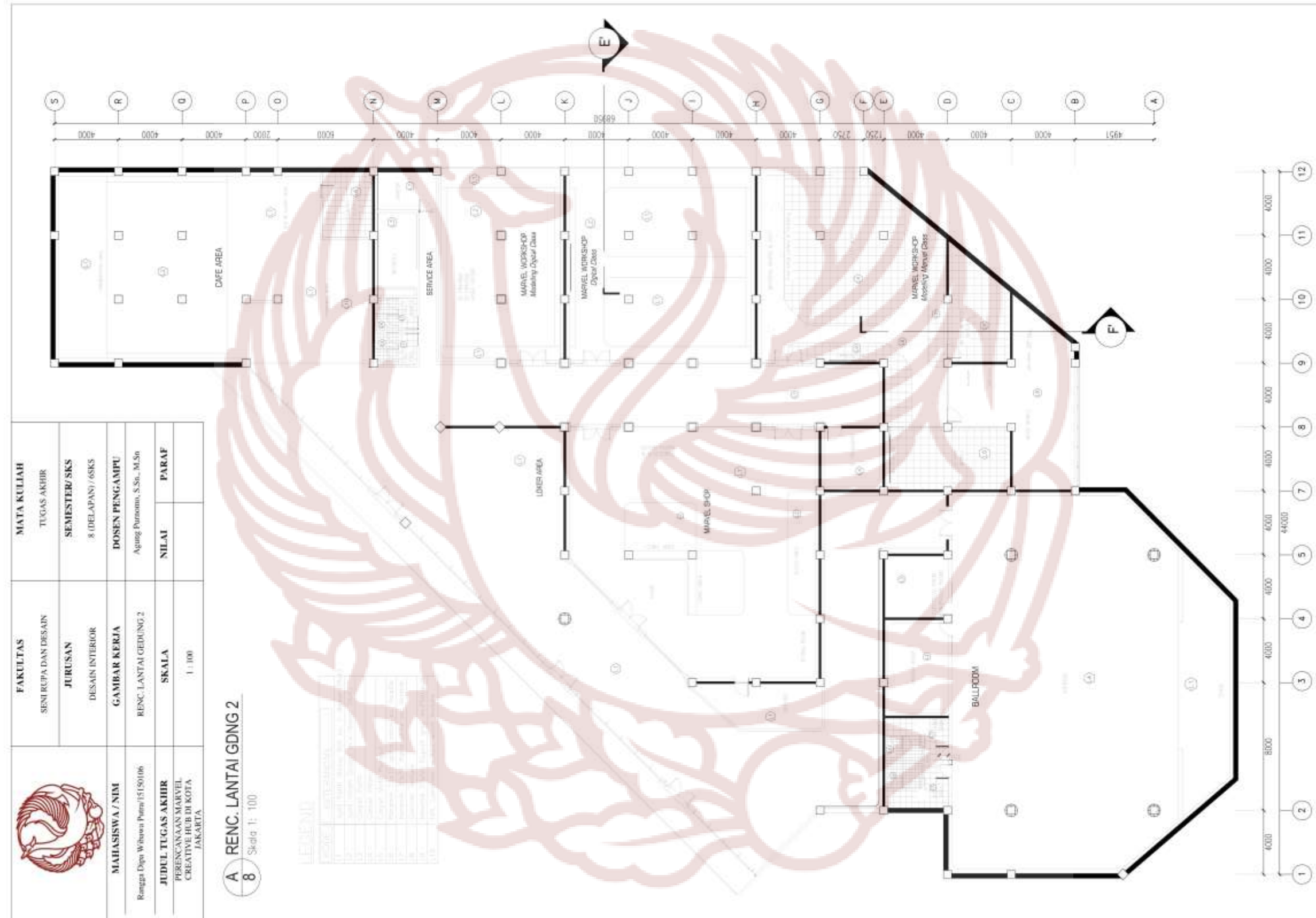
D. Gambar Denah Layout



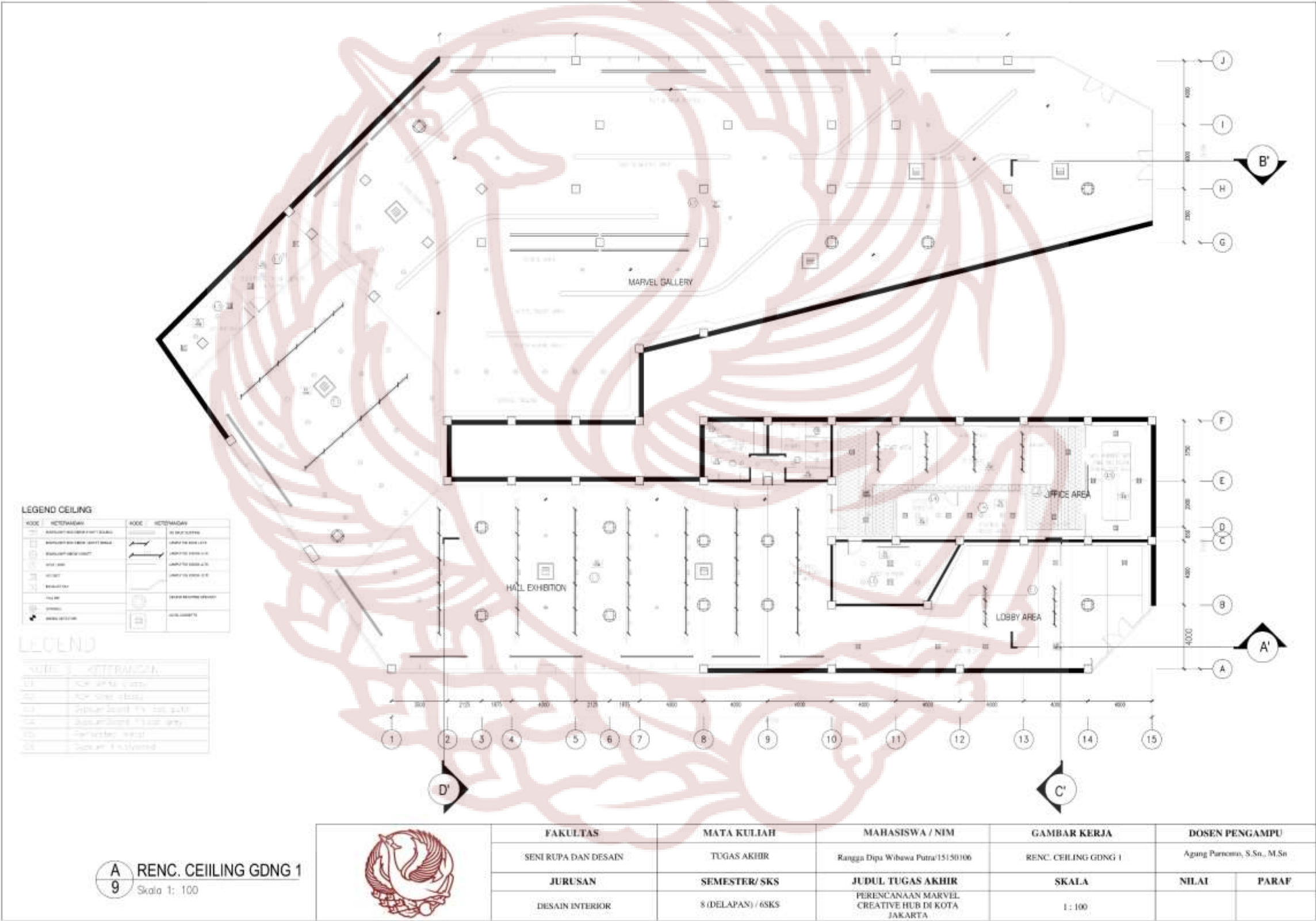


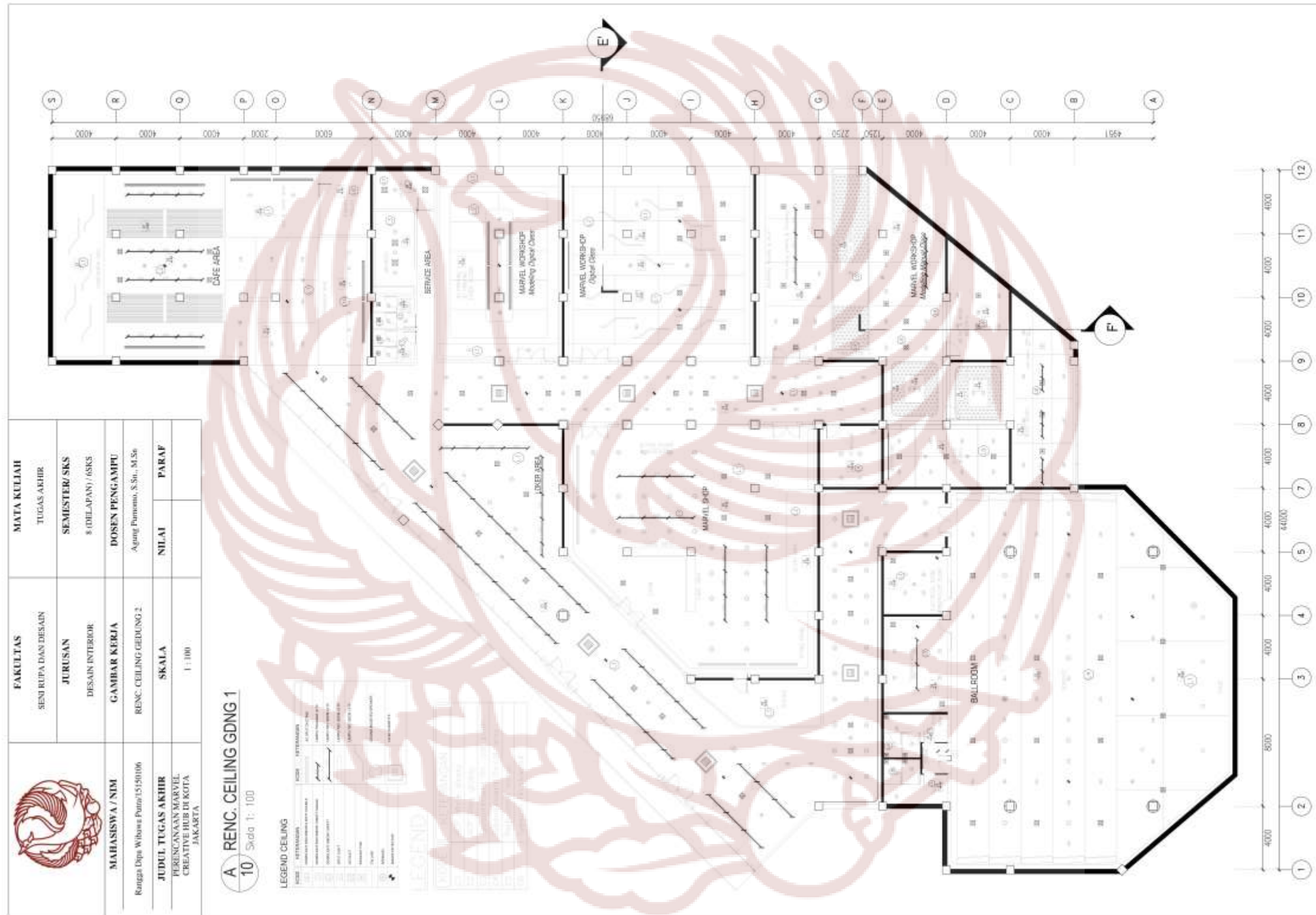
E. Gambar Denah Rencana Pola Lantai



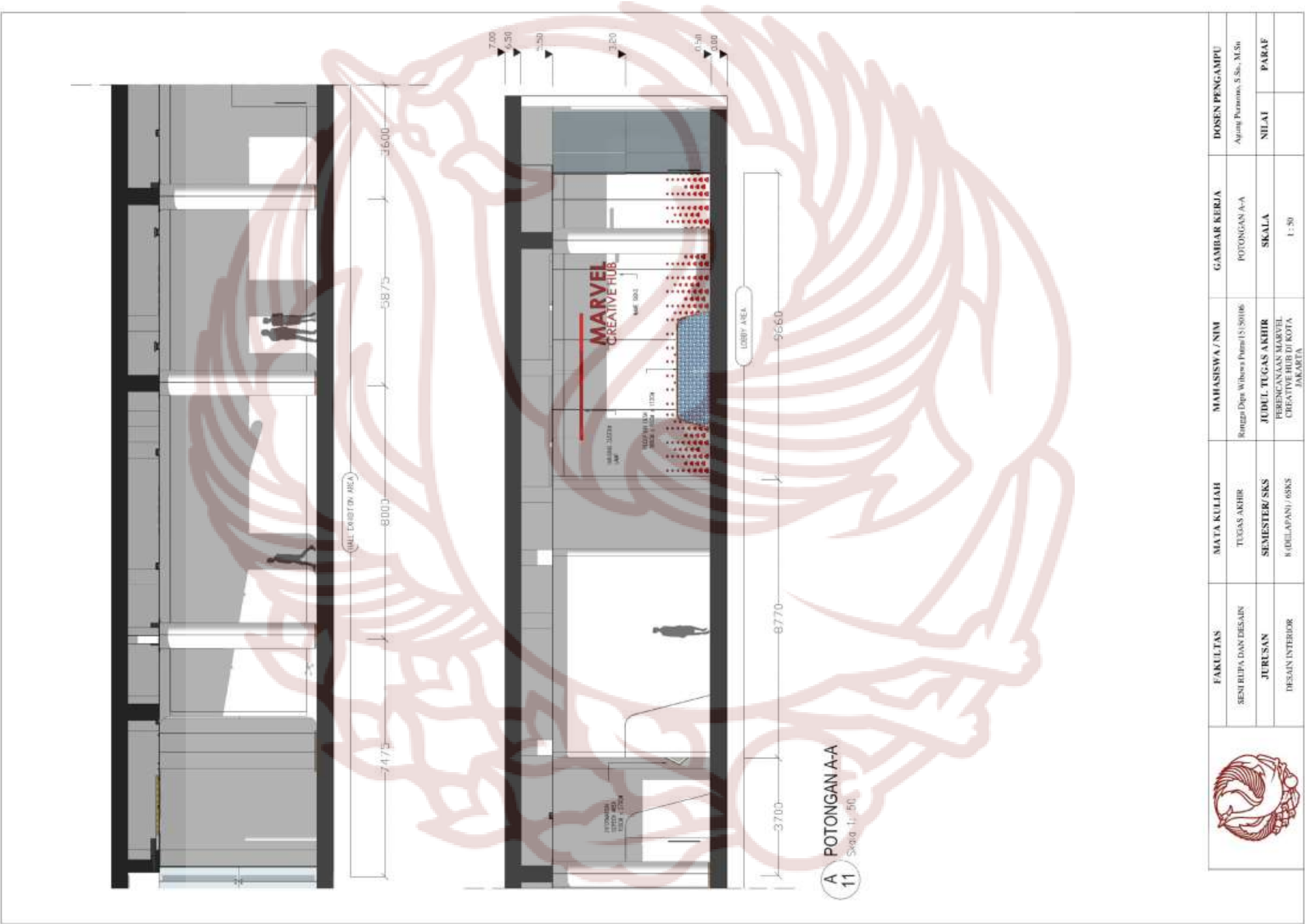


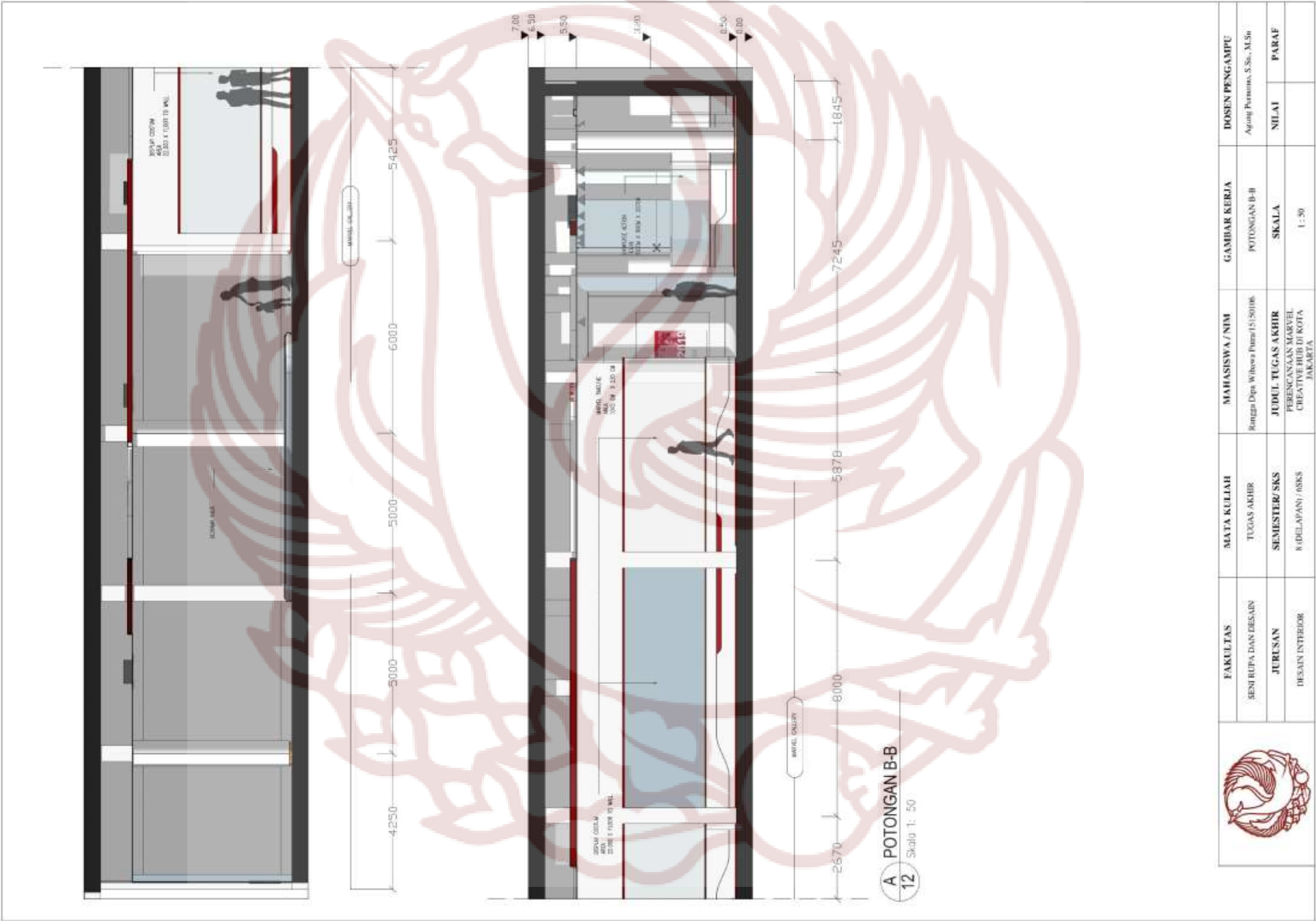
F. Gambar Denah Rencana Ceiling dan Lampu

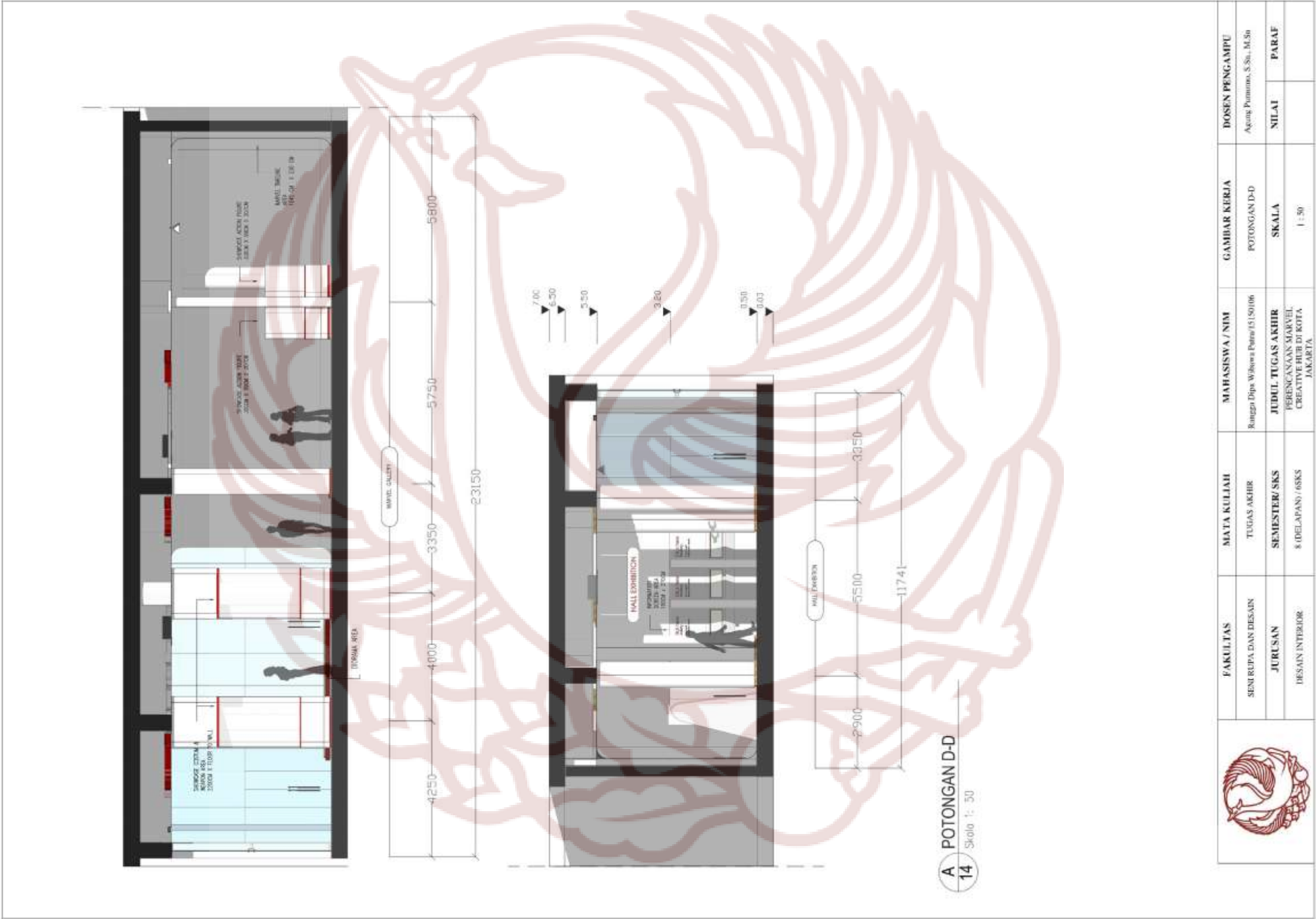


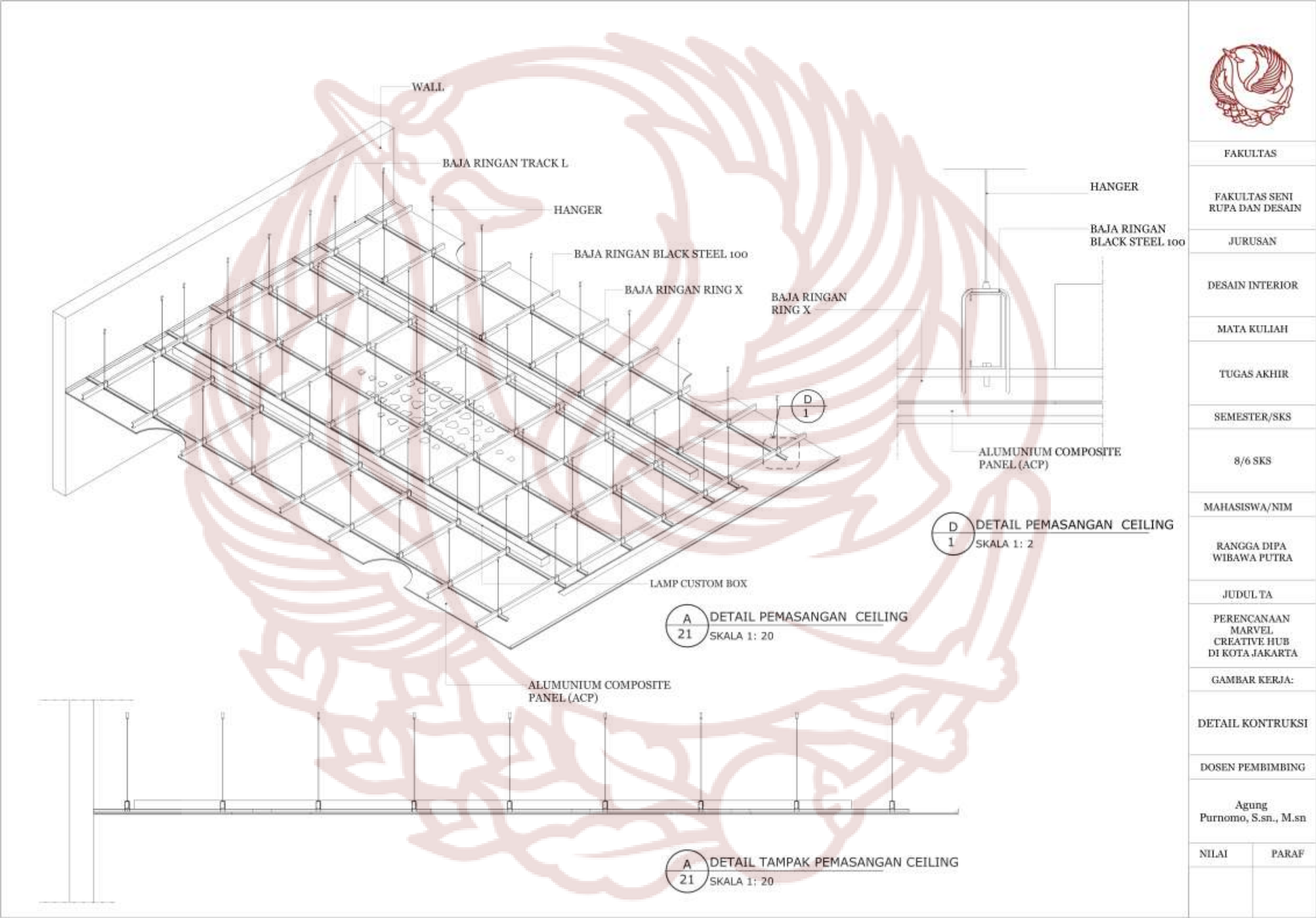


G. Gambar Potongan

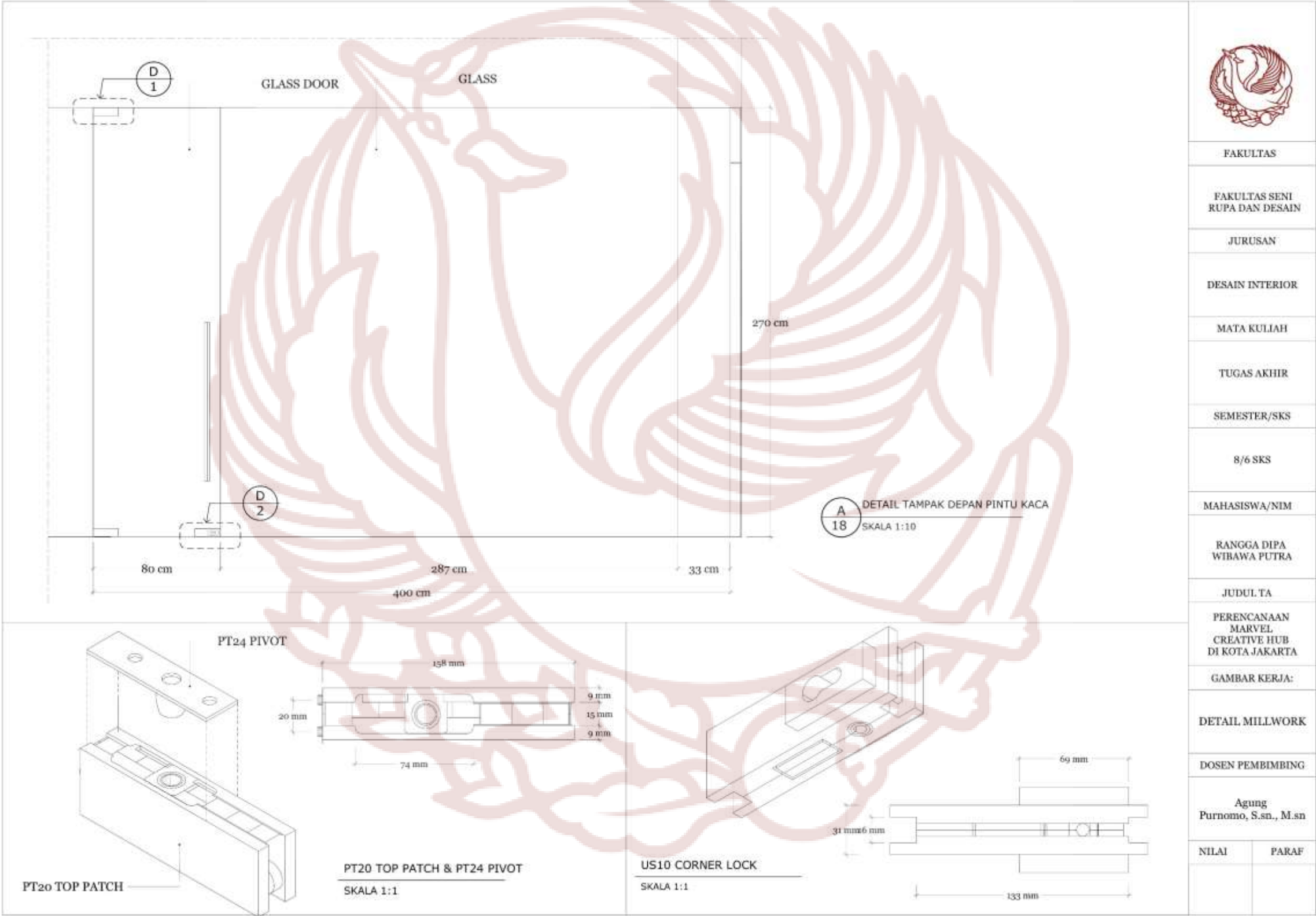


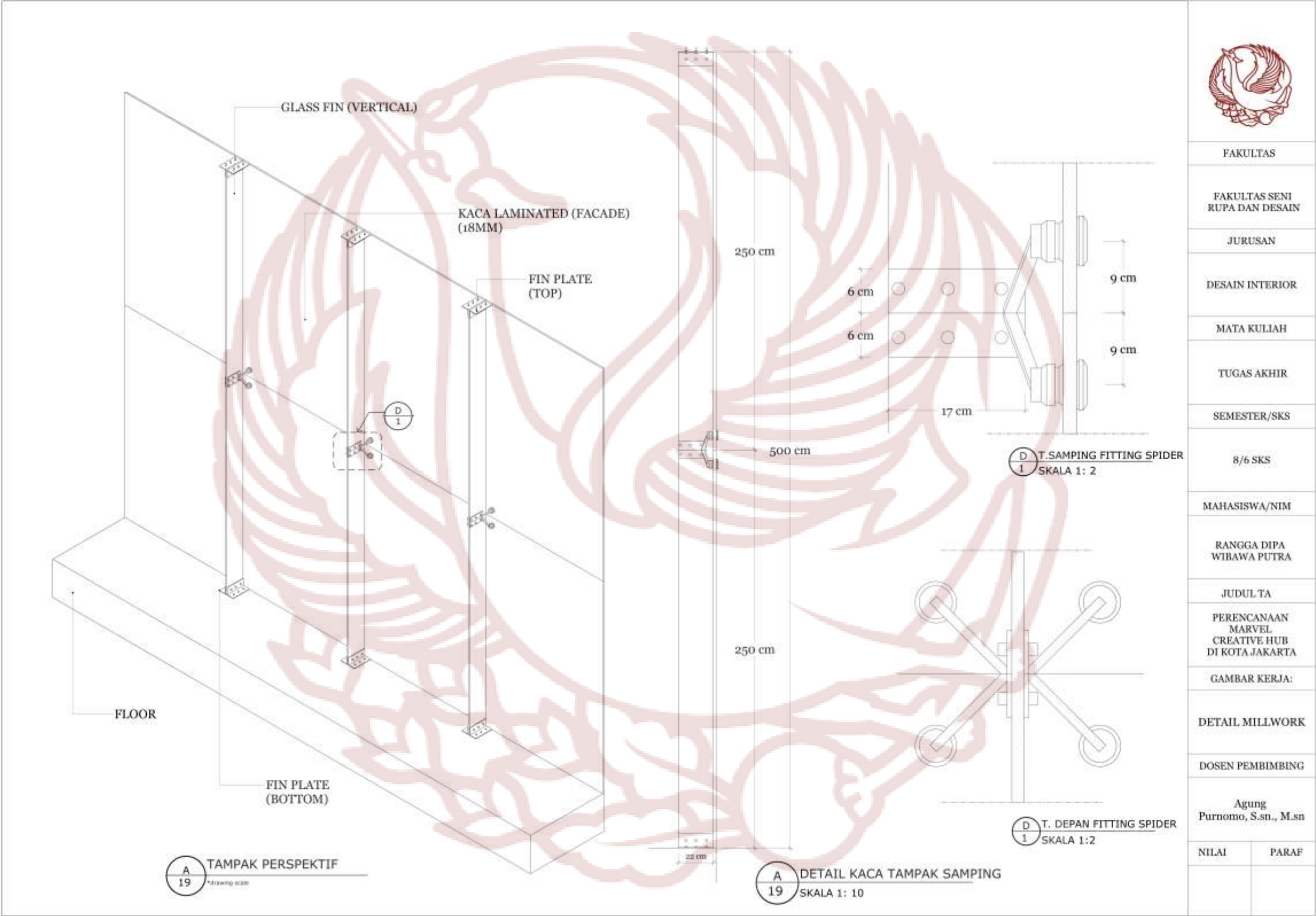






H. Detail Millwork





FAKULTAS

FAKULTAS SENI
RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

SEMESTER/SKS

8/6 SKS

MAHASISWA/NIM

RANGGA DIPA
WIBAWA PUTRA

JUDUL TA

PERENCANAAN
MARVEL
CREATIVE HUB
DI KOTA JAKARTA

GAMBAR KERJA:

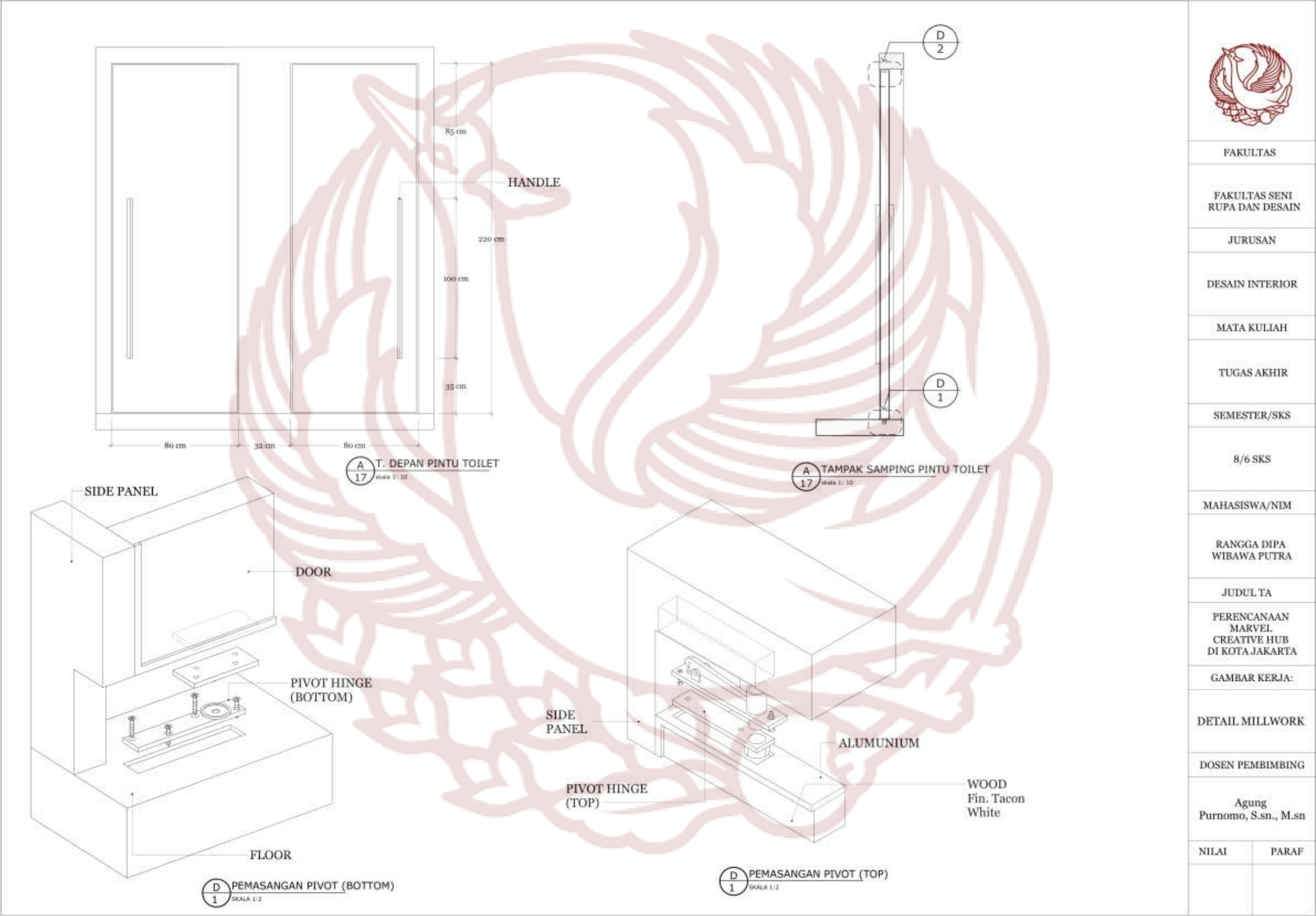
DETAIL MILLWORK

DOSEN PEMBIMBING

Agung
Purnomo, S.sn., M.sn

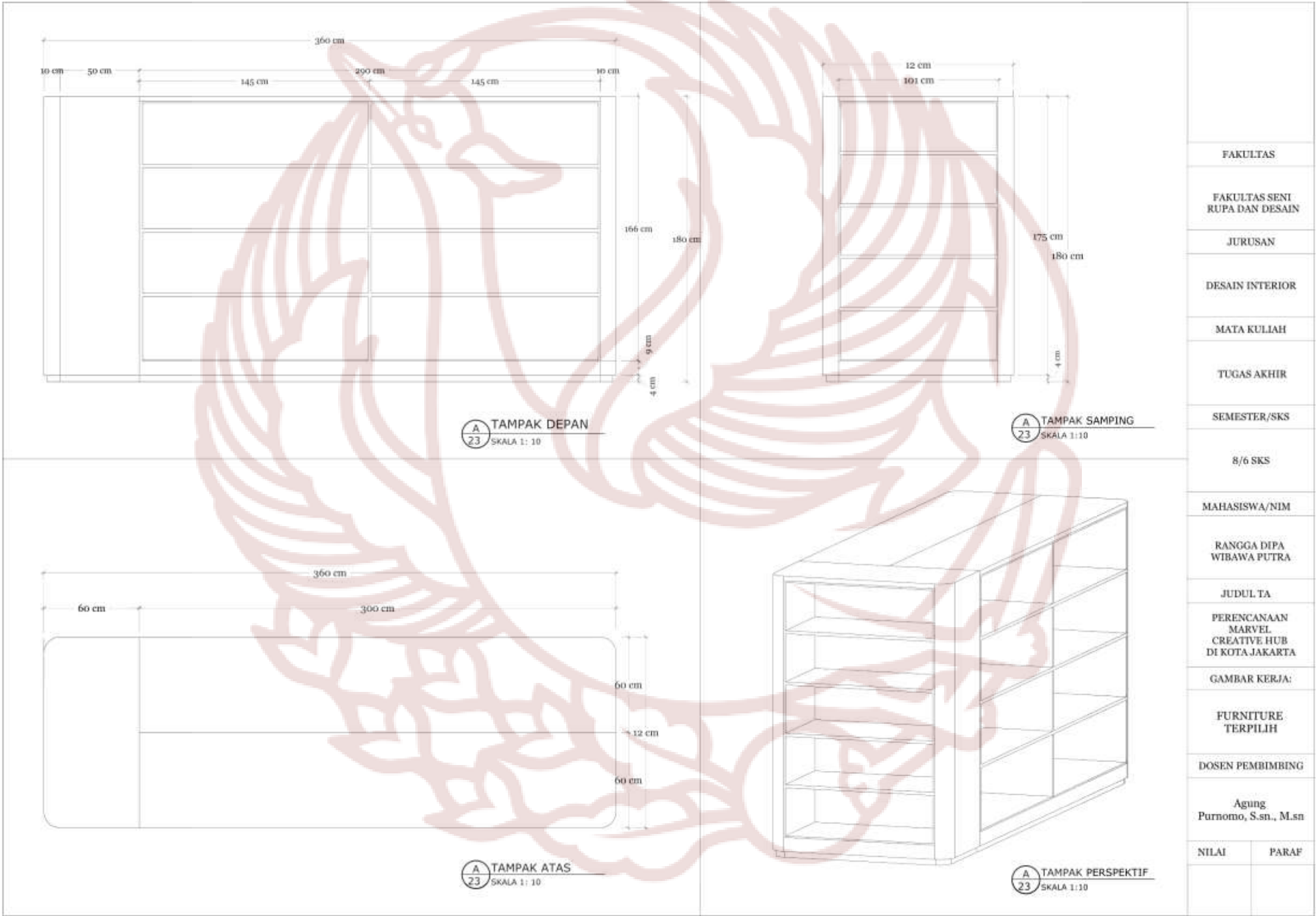
NILAI

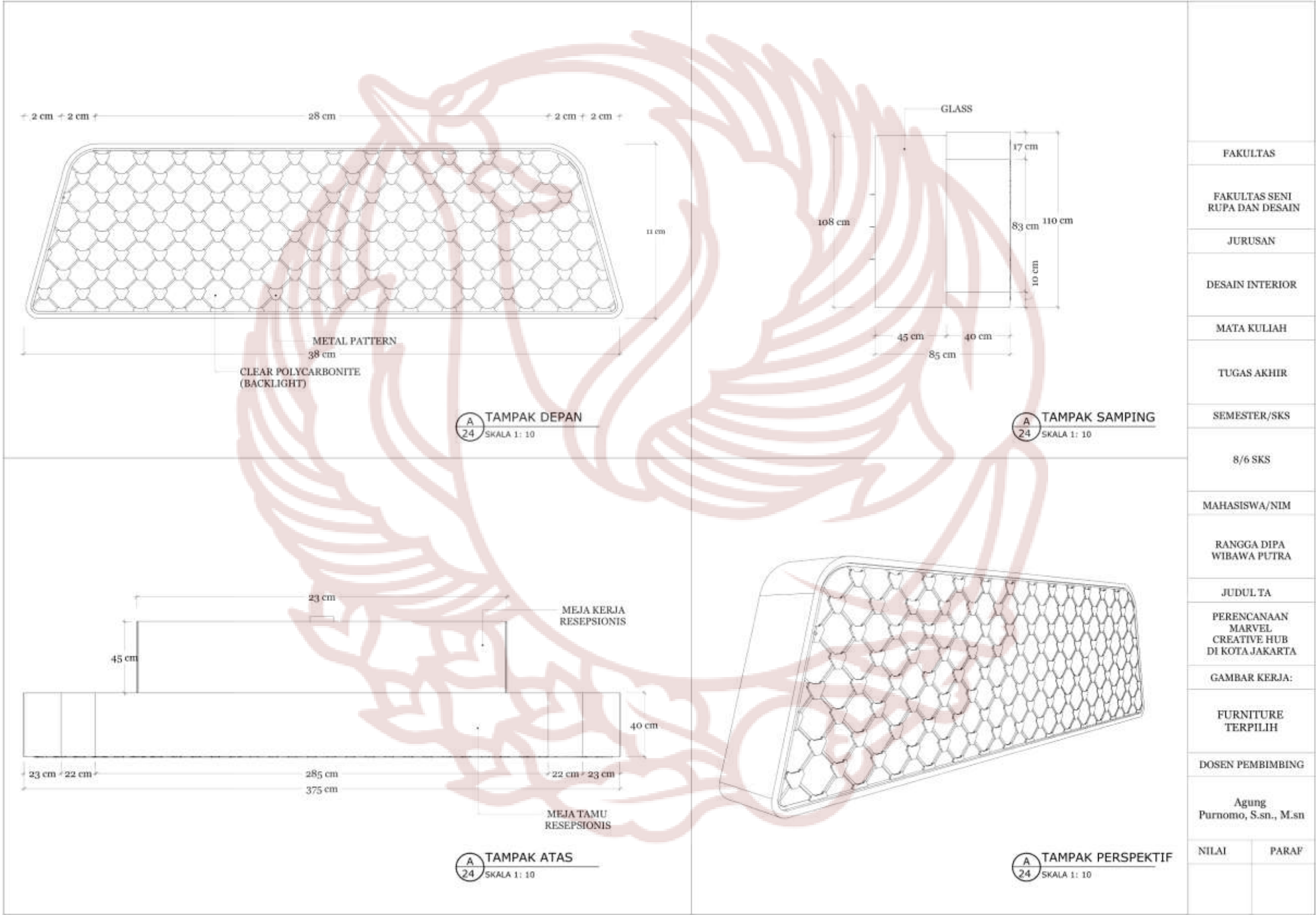
PARAF



FAKULTAS	
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN	
JURUSAN	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
SEMESTER/SKS	
8/6 SKS	
MAHASISWA/NIM	
RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA	
JUDUL TA	
PERENCANAAN MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA	
GAMBAR KERJA:	
DETAIL MILLWORK	
DOSEN PEMBIMBING	
Agung Purnomo, S.sn., M.sn	
NILAI	PARAF

I. Gambar Furniture Terpilih





FAKULTAS	
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN	
JURUSAN	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
SEMESTER/SKS	
8/6 SKS	
MAHASISWA/NIM	
RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA	
JUDUL TA	
PERENCANAAN MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA	
GAMBAR KERJA:	
FURNITURE TERPILIH	
DOSEN PEMBIMBING	
Agung Purnomo, S.sn., M.sn	
NILAI	PARAF

A
26 TAMPAK DEPAN
SKALA 1: 10

A
26 TAMPAK SAMPING
SKALA 1: 10

A
26 TAMPAK ATAS
SKALA 1: 10

A
26 TAMPAK PERSPEKTIF
SKALA 1: 10

FAKULTAS

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

JURUSAN

DESAIN INTERIOR

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

SEMESTER/SKS

8/6 SKS

MAHASISWA/NIM

RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA

JUDUL TA

PERENCANAAN MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA

GAMBAR KERJA:

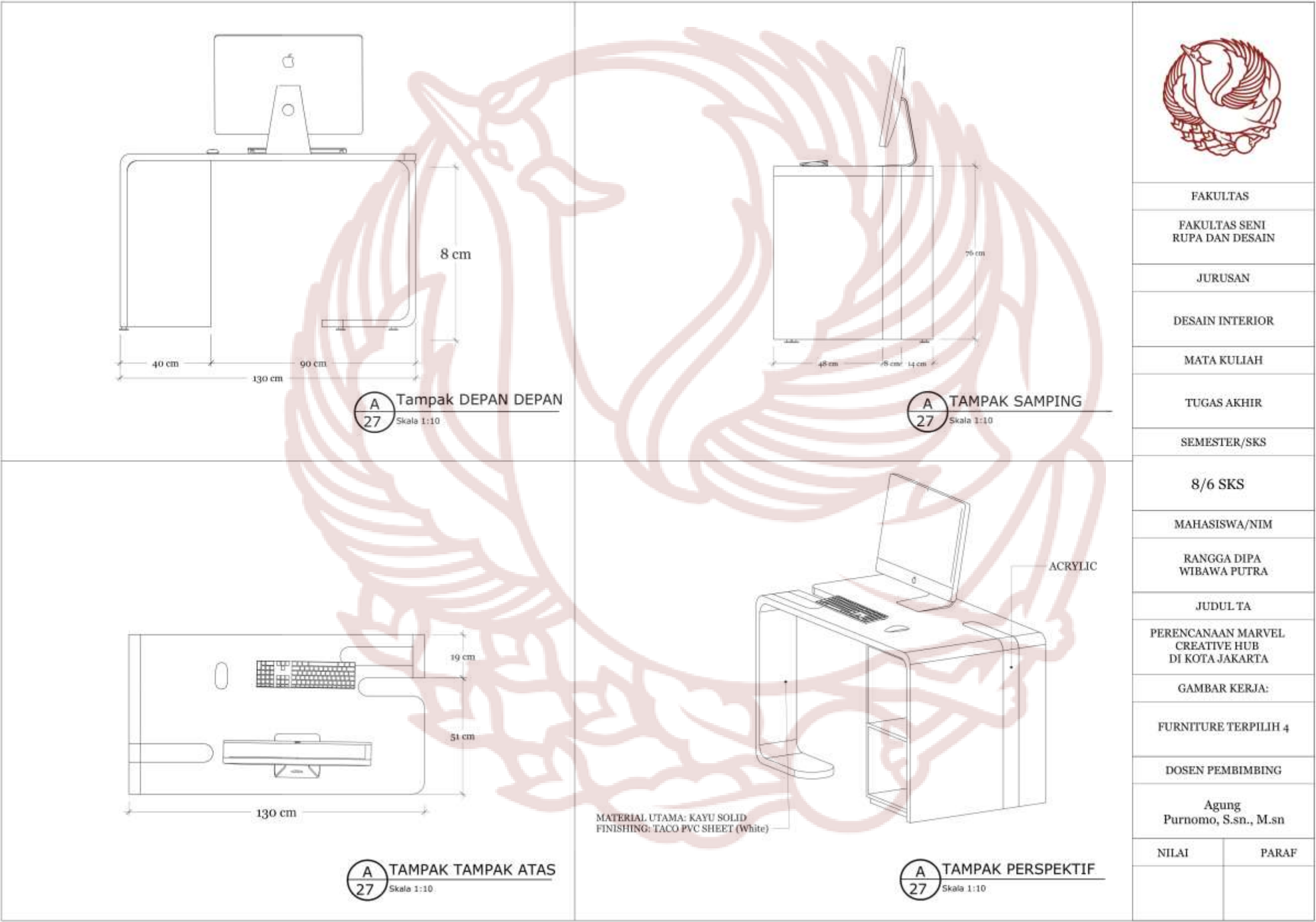
FURNITURE TERPILIH 3

DOSEN PEMBIMBING

Agung Purnomo, S.sn., M.sn

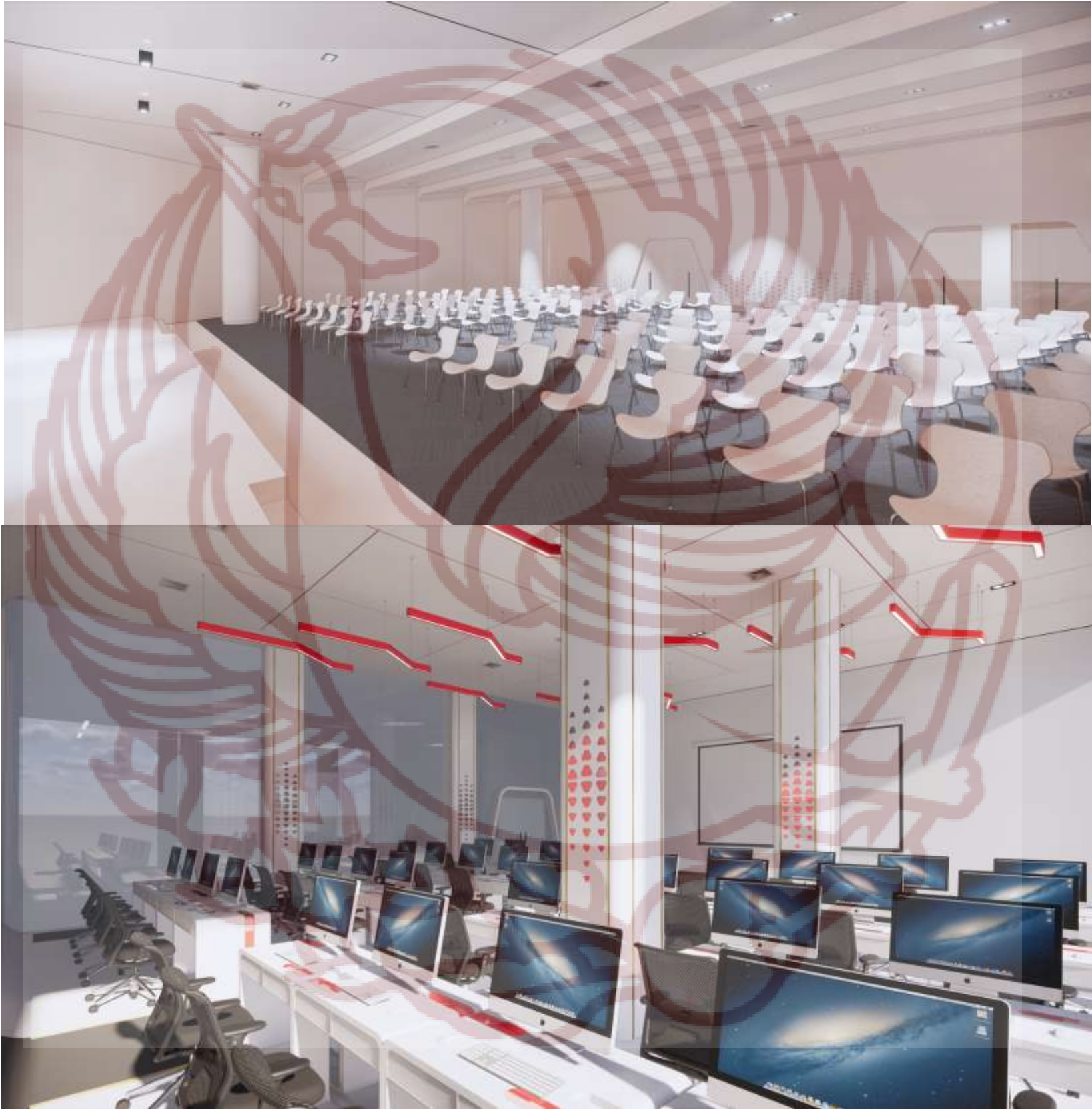
NILAI

PARAF

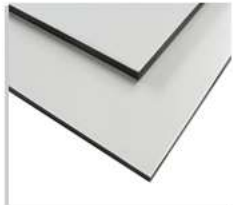


FAKULTAS	
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN	
JURUSAN	
DESAIN INTERIOR	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
SEMESTER/SKS	
8/6 SKS	
MAHASISWA/NIM	
RANGGA DIPA WIBAWA PUTRA	
JUDUL TA	
PERENCANAAN MARVEL CREATIVE HUB DI KOTA JAKARTA	
GAMBAR KERJA:	
FURNITURE TERPILIH 4	
DOSEN PEMBIMBING	
Agung Purnomo, S.sn., M.sn	
NILAI	PARAF

J. Perspektif



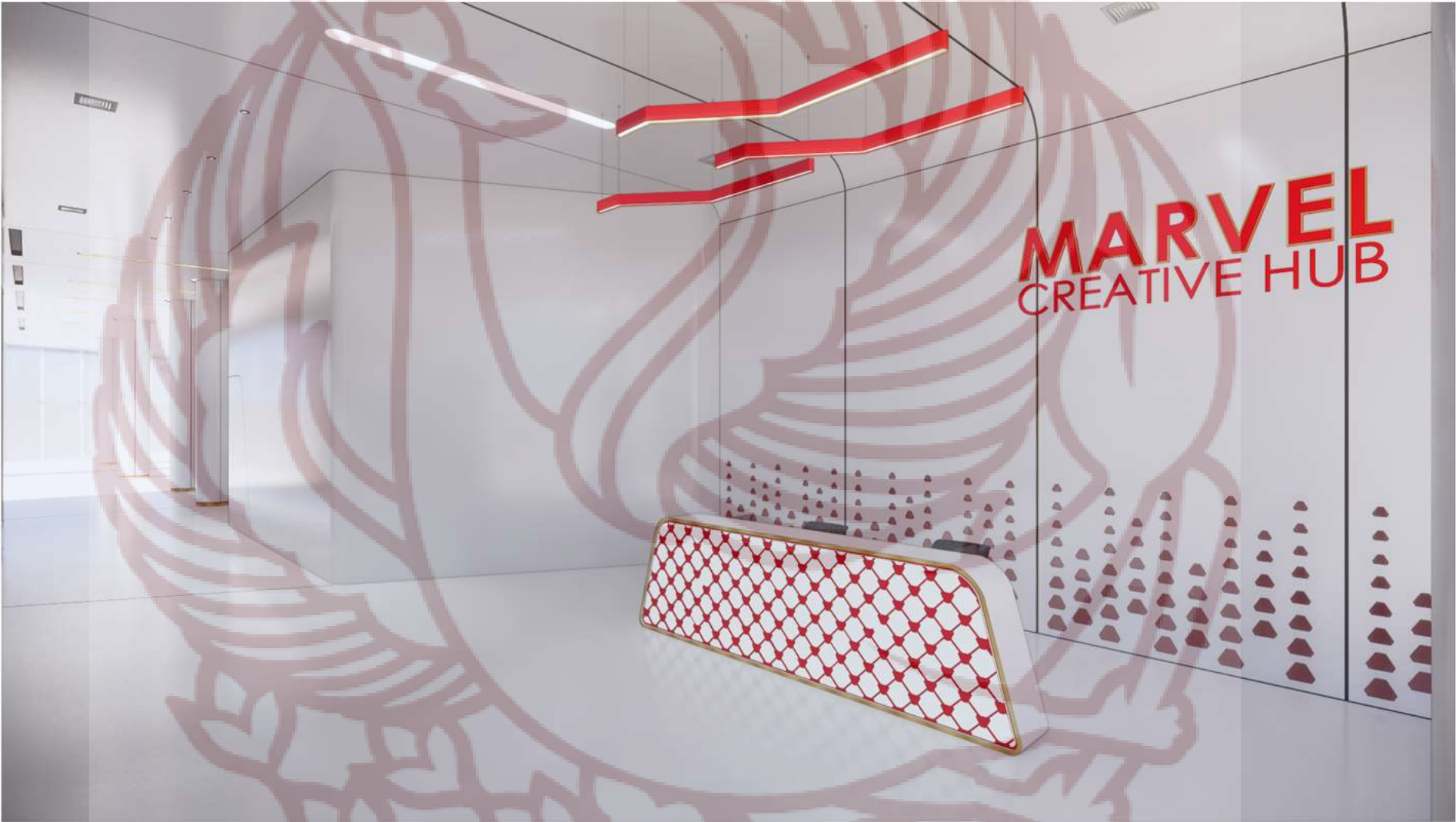
K. Skema Bahan



Alumunium Composite Panel



Vynil Gloss



Alumunium



Akrilik



Plastic

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Perencanaan *Interior Marvel Creative Hub* merupakan tempat pusat kolaboratif yang didalam perencanaannya terdapat berbagai macam fasilitas kegiatan dukungan melalui pemberi layanan atau fasilitas berdasarkan kebutuhan pengguna komunitas yang ada untuk menghasilkan *output* pengembangan bisnis dalam kegiatan yang dilakukan oleh komunitas tersebut lalu menjalin koneksi atau sarana interaksi antar dalam komunitas maupun pecinta superhero Marvel, disini para pecinta tokoh superhero dapat berkumpul, berinteraksi dan melakukan kegiatan sesama pecinta tokoh superhero marvel, selain itu juga sebagai promosi dan apresiasi kepada publik.

Marvel Creative Hub ini bersifat publik maka dari itu memungkinkan untuk dijangkau oleh setiap orang apabila sedang ada kegiatan atau event yang berlangsung. Seperti fasilitas workshop yang disediakan Marvel Creative hub untuk industri kreatif lainnya beberapa orang berkumpul untuk memecahkan masalah tertentu dengan saling bertukar pendapat antara satu dengan yang lainnya. Kegiatan ini merupakan kegiatan positif dimana antar sesama komunitas bisa saling berdiskusi dan mendapat pengetahuan dari pakar secara langsung. *Workshop* tersebut ada yang berupa workshop kerajinan atau *workshop* terkait bidang keilmuan tertentu.

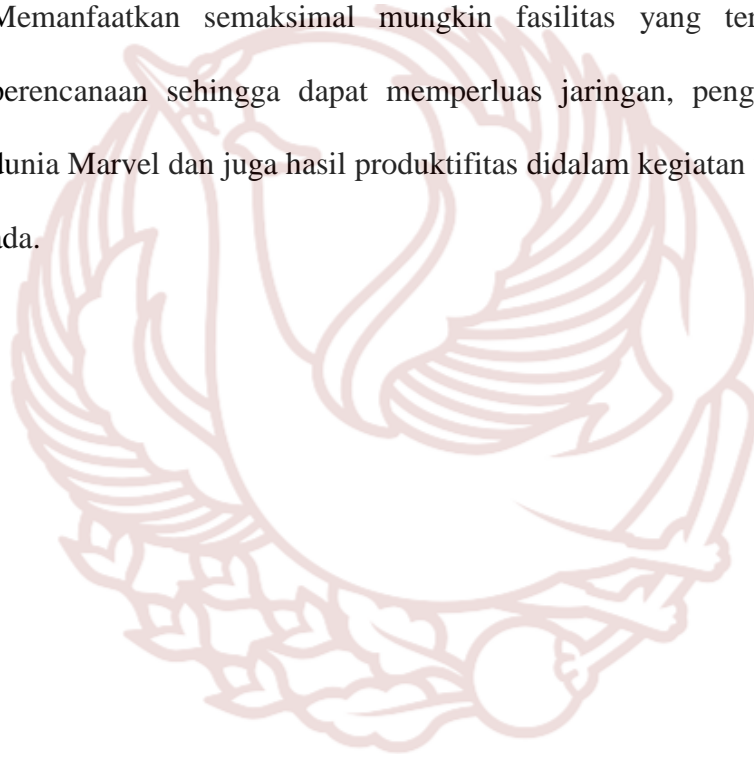
Fasilitas yang disediakan oleh perancang ini terbagi atas beberapa fasilitas sesuai kebutuhan komunitas yang diambil yakni *Lobby, Hall exhibtion, Marvel Gallery, Ballroom, marvelshop, marvel workshop* dan juga *cafe*. Didalam pemberian fasilitas tersebut perencana mengambil tema atau konsep *Ironman* yang merupakan sebagai salahsatu tokoh kelompok superhero yang ada di *Marvel Cinematitc Universe*. Sedangkan gaya interior yang diambil menggunakan gaya *Modern* yang sesuai dengan konsep karakter pada ironman sehingga dalam penerapannya akan lebih mudah karna memiliki kesinambungan antar tema dan gaya.

Pendekatan yang digunakan dalam perencanaan Interior ini sendiri memiliki berbagai pendekatan estetika dalam pengambilan tema & gaya yang dipilih, pendekatan fungsi sebagaimana kebutuhan ditiap tiap fasilitas terkoneksi dengan fungsi pengguna dan jugapendekatan teknis terhadap penggunaan material khusus di beberapa ruang seperti penggunaan akustik dan juga pendekatan ergonomis didalam penggunaan furniture dan sirukulasi didalam ruang supaya nyaman.

B. SARAN

Perencanaan *Interior Marvel Creative Hub* di kota Jakarta diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengunjung dan pengelola. Bila perencanaan ini direalisasikan maka berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak:

1. Memulai dan mengembangkan segala bentuk kegiatan yang dilakukan komunitas Marvel di Indonesia sehingga memiliki kegiatan yang memiliki arahan yang lebih besar
2. Dengan adanya fasilitas ini sebaiknya dilakukan berbagai sarana publikasi dalam segala jenis kegiatan yang dilakukan dan pelatihan workshop yang lebih *intens* agar masyarakat tahu dan lebih tertarik pada produk yang dihasilkan oleh *Marvel Creative Hub* ini sendiri.
3. Memanfaatkan semaksimal mungkin fasilitas yang tersedia didalam perencanaan sehingga dapat memperluas jaringan, pengetahuan tentang dunia Marvel dan juga hasil produktifitas didalam kegiatan workshop yang ada.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku:

- D.K. Ching, Francis. 1996. *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*.
Jakarta:Erlangga
- Dra. Sunarmi, M.Hum. 2014. *Ergonomi dan Aplikasinya pada Interior*.
Surakarta:Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Suptandar, J.Pamudji. 1999. *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa
Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Panero ,Julius. 2003. *Dimensi Mansia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit
Erlangga.
- A.A.M. Djelantik. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni
Pertunjukan Indonesia
- L.Doelle, Leslie. 1986. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Andie A. Wicaksono, Endah Tisnawari. 2014. *Teori Interior*. Jakarta
- Margolin, Victor and Richard Buchanan. 1995. *The Idea of Design. A Design
Issues Reader*. London: The MIT Press
- Matheson, J., & Easson, G. 2015. *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging
Hubs*. UK: British Council.
- Siregar, J., & Sudrajat, D. 2016. *“Enabling Spaces: Mapping Creative hubs in
Indonesia”*.UK:British Council.

Nesta Hivas. 2018. *“Building a Learning Programme for Creative Hubs”*.

UK:Nesta

Joko Budiwiyanto. 2019. *Desain Interior 1*. Surakarta: ISI Press

Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Perwira. 2004. *Pengantar Estetika*.

Bandung:Rekayasa Sains

Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, KBBI, Jakarta:

BalaiPustaka, 1988: hal:741

Parmonangan, Manurung. 2009. *Desain Pencahayaan Arsitektural*.

Yogyakarta:Andi

Jurnal Ilmiah:

Nurhaidah, M.Insya Musa. April 2015. *“Dampak Pengaruh Globalisasi bagi Kehidupan Bangsa Indonesia”*, Vol.3: jurnal unsyiah. hal.1-2”

Jurnal Putu Rahayu. 2016 *“Ketertarikan Public terhadap Creative Space”*.
Prosiding Temu Ilmiah IPLBI. hal 3-5”

Jurnal “Yunida Sofina, Juni 2015, “Memahami Estetika dari Sudut Pandang
Desain Interior”, Vol.6:Journal Binus .Hal. 03”

Brunner T. Dkk, (2013), *Kajian Penerapan Arsitektur Modern pada bangunan Roger’s Salon, Clinic, Spa and Wellness Center Bandung*, Reka Raksa,
Vol : 1, No : 2

Sumber Online:

- DoniNurdiansya. 2017. *Sejarah dan Perkembangan Marvel di Indonesia*,
(Online), (<https://www.serupedia.com/2017/09/sejarah-dan-perkembangan-marvel-studio.html>, diakses 11 Juni 2018, 19.10 WIB)
- Harry Prasetya. 2014. *Lebih dekat bersama komunitas Marvel Indonesia*,
(Online), (<https://kabarinews.com/lebih-dekat-bersama-komunitas-marvel-indonesia/70565>, diakses 12 Juni 2018, 19.35 WIB)
- Firdanus. 2017. “*pengertian desain menurut para ahli*”,
(Online), (<https://www.firnandus.com/pengertian-desain-menurut-para-ahli/>, diakses pada tanggal 04 mei 2018)
- Endro Priherdityo. 2018. *'Infinity War' Sudah Raup Rp293 Miliar dari Indonesia*,
(Online), (<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180511172909-220-297498/infinity-war-sudah-raup-rp293-miliar-dari-indonesia>, diakses 11 Juni 2018, 20.50 WIB)
- Bekraf. 2017. 10 Kota Kreatif di Indonesia, (Online),
([Indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/10-kota-kreatif-di-indonesia-2/](http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/10-kota-kreatif-di-indonesia-2/), diakses 12 Juni 2018, 22.34 WIB)
- Tommy Satrio, 2017. “*Marvel Creative Day Out Kembali Hadir di Indonesia*”,
(Online), (<http://www.netralnews.com/news/gayahidup/read/95146/marvel-creative.day.out.kembali.hadir.di>, diakses 15 Juni 2018, 18.15 WIB)

Elisa Wibisono. 2016. *Pengaruh Manga di Indoneisa*,
(Online),(https://www.kompasiana.com/elisaw/pengaruh-manga-di-indonesia_5707e142d57e616e0982434a.html, diakses 11 Juni 2018, 18.20 WIB)
Johannes Leimena. Arti Pahlawan. Bio-Kristi 2010. No.56, (http://biokristi.sabda.org/edisi_biokristi/ diakses 15 Januari 2019, 11.55 WIB).

Narasumber:

Wawancara kepada ketua Komunitas Marvel Indonesia di Bandung bernama
Lutfy Avianto umur 35 tahun, tanggal 29 Juni, 2018 Jam 16.15 WIB
Wawancara kepada Pendiri Komunitas Marvel Indonesia di Jakarta bernama
Dedi Fadim, umur 39 tahun, pada tanggal 25 Juni, 2018 jam 19.20 WIB

